

专题企划

潜伏的未知恶意
谈游戏中的克苏鲁神话

特快专递

家里蹲奋斗记 辛苦了 PSP

讨鬼传（试玩版） PSP PSV

攻略透解

召唤之夜5 PSP

真·女神转生Ⅳ 3DS

瓦尔哈拉骑士3 PSV

僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇 PSV

游戏文化频道

漫谈3D掌机诞生30年

《胧村正》剧情赏析

赠品



《真·女神转生Ⅳ》书写卡片

200辑大抽奖 中奖名单

特等奖 3DS/PSV任选一台

地区	姓名
江苏省新沂市	金龙（3DS）
陕西省西安市	马宁（PSV）
天津市	杨钰龙（PSV）

一等奖 PSP一台

地区	姓名
广东省广州市	林浩声
广西南宁市	钟树嘉
湖南省郴州市	姚俊杰
浙江省杭州市	陈春

二等奖 小编签名正版3DS/PSV游戏一张

地区	姓名
福建省福州市	陈凡（胧月签名的《马里奥赛车7》）
广东省惠州市	杨平乐（马修签名的《战国无双编年史2》）
广东省汕头市	林勇安（阿鲁签名的《王国之心3D 梦中坠落》）
广西柳州市	潘鹏泽（半夏签名的《朋友聚会》）
湖北省武汉市	龚国庆（苍穹签名的《恶魔之眼》）
江苏省大丰市	吴延宽（白菜签名的《终极军团》）
江苏省苏州市	杨宇澄（阿鲁签名的《新・王样物语》）
上海市	凌翔（乌冬签名的《刺客信条Ⅲ 自由使命》）
上海市	张晨（白菜签名的《心灵传说R》）
浙江省宁波市	朱力洋（LIKY签名的《使命召唤 黑色行动 解密》）

三等奖 精美实用掌机周边

地区	姓名
北京市	王易安
北京市	张岩
北京市	高宇轩
福建省福州市	潘锦星
福建省三明市	范志瑄
广东省东莞市	陈伟钊
广东省东莞市	李平武
广东省佛山市	冯嘉昌
广东省广州市	梁子健
广东省广州市	林百炼
广东省广州市	刘峻
广东省广州市	关秀月
广东省江门市	张泽林
广东省汕头市	黄臻齐
广东省汕头市	吴泽颖
广东省韶关市	詹沾
广东省深圳市	张健
广东省深圳市	蔡瀚贤
广东省深圳市	朱思远
广东省深圳市	陈耀华
广东省湛江市	陈建桑
广西百色市	陈少勇
广西贵港市	林宇舜
广西柳州市	陈智化
广西南宁市	谢宗百
广西南宁市	许育源
广西南宁市	杨子俊
广西玉林市	杨见
贵州省都匀市	宋聚花
贵州省贵阳市	杨博
海南省海口市	于永川
河北省保定市	张泽
河北省唐山市	黄义陶
湖北省武汉市	袁雅婷
湖北省武汉市	赵雪枫
江苏省江阴市	褚泽文
江苏省南京市	张乾
辽宁省鞍山市	万博
辽宁省大连市	刘昊
辽宁省沈阳市	杨明浩
内蒙古包头市	乔宇璇
内蒙古包头市	田灏
内蒙古呼和浩特市	刘松杰
陕西省西安市	李婉艺
上海市	刘真骅
上海市	刘裕丰
四川省成都市	林木森
四川省成都市	钟逍
四川省成都市	周睿
天津市	张如光
天津市	杨晨
天津市	耿雷
天津市	张翌伟
云南省昆明市	李俊玮
浙江省海宁市	陈鑫
浙江省宁波市	陆廷宇
浙江省宁波市	王遭植
浙江省宁波市	裘亮
浙江省绍兴市	陈禹风
浙江省永康市	杨剑



攻略透解
P168
瓦尔哈拉骑士3
PSV
是成为支配者，还是死于非命？
系统介绍
技能列表
主线任务攻略



PSV
攻略透解
P158
僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇
体验PSV上的即时战略！
指挥僵尸大军反攻人类！
详细攻略



PSP 召唤之夜5 系统详解 流程攻略
攻略透解
P190
时隔6年的再度召唤！

攻略透解
P113
3DS 真・女神转生Ⅳ
名作之后 东京创世
系统指南
全路线攻略
挑战任务解析

CONTENTS

掌机王SP VOL.204

封面用图：《真·女神转生IV》
封面设计：咕噜





口袋光环 VOL.204

口袋光环地址:http://www.tudou.com/programs/view/XpdsW65dJfc/

密码：6KCX5RRH



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 雷伊

软件 SOFTWARE

狩猎季节之日确定！《怪物猎人4》新情报一举公开





在5月31日举行的最新一期任天堂网络直播会“Nintendo Direct”上，社长岩田聪终于宣布了万众期待的狩猎大作《怪物猎人4》的发售日。游戏将于今年9月14日在日本发售，售价为5990日元。按照惯例，Capcom将在发售同日推出游戏的3DS LL主机同捆版，而这次的同捆版则有两种款式，分别为“黑蚀龙黑”和“艾鲁白”。这两款同捆版中的3DS LL主机，在造型上都经过了精心设计，不仅能够反映出本作中这两个代表怪物的特质，美观程度也是异常之高，相信届时这两款主机一定会成为粉丝们争相购买的宝物。不过目前这两款同捆版主机的具体售价暂时还未公布。

直播会中也宣布了本作电视广告代言人。据悉，日本足球国脚本田圭佑将会担任本作的代言人，这则电视广告捕捉了本田选手初次接触本作进化的动作、以及新怪物攻击的瞬间，在电视广告拍摄过程中，他也尝试了使用新武器。相关的电视广告将从9月起在日本开始放送。此外，《怪物猎人4》与日本知名时装品牌优衣库合作的T恤和平角内裤，也已于本日开始发售。除了日本国内之外，这些合作的服装也将在海外10个国家和地区进行发售，中国自然也是其中之一。



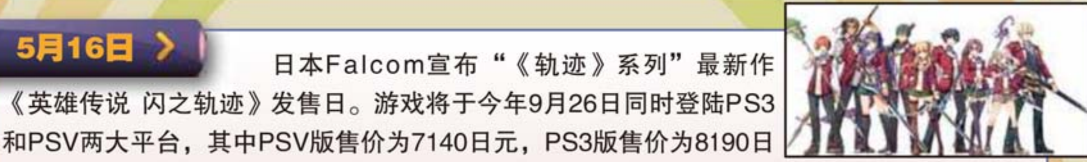
而早前已经公布将在今年7月25日发售的Capcom的另一款看家大作《逆转裁判5》也公布了后续消息，继5月中旬在官网提供网络体验版之后，游戏的3DS体验版也将于6月份在任天堂e商店提供下载。

5月15日



任天堂公布旧版3DS的新配色方案——金属红，这种配色方案的3DS主机将在今年6月13日于日本国内上市。和今年3月份发售的“浅蓝色”以及“口红粉”一样，随金属红主机附赠的SD卡在容量方面和3DS LL主机看齐，为4GB的大容量。而在售价方面，这款金属红主机则与当前发售中的其他配色方案旧款3DS主机一样，为15000日元，以现在的汇率来说，还是非常之划算的。金属红是任天堂在日本推出的第9款普通版旧版3DS配色方案，之前的水蓝色、耀动红已经停产，而钴蓝色、神秘粉也将在近日停产，包括金属红、浅蓝色、口红粉、冰雪白和宇宙黑在内的5款配色方案主机则将继续在市面上销售。

5月16日



日本Falcom宣布“《轨迹》系列”最新作《英雄传说 闪之轨迹》发售日。游戏将于今年9月26日同时登陆PS3和PSV两大平台，其中PSV版售价为7140日元，PS3版售价为8190日元。除了普通版之外，游戏也将推出同捆了Drama CD的豪华版，其中PSV版售价8190日元，PS3版售价为9240日元。对于首批购买游戏的玩家，厂商将赠送游戏的全彩资料设定集作为初回特典。宣布发售日的同时，厂商还公布了游戏中的主要角色群“第七班”的9名角色的声优阵容，其中包括内山昂辉、堀江由衣、白石凉子等玩家们耳熟能详的知名声优。游戏的官方网站也在同时进行了更新，玩家可以在网站上查看到系列年表、声优访谈等丰富内容。

事件 EVENT

Square Enix发布2012财年业绩，饱受赤字困扰



日本知名游戏公司Square Enix于近日公布了2012财年（2012年4月1日～2013年3月31日）的业绩情况。本财年Square Enix共创销售额1479亿8100万日元，相比上一财年提升了15.7%，尽管如此，在利润方面却出现了明显下滑。其中营业利润从上一财年的107亿1300万营业利润黑字转变为60亿8100万日元的营业损失；经常利润从上一财年102亿9700万日元的黑字变为43亿7800万日元的经常损失。加上之前为了迎合游戏业界环境的变化而进行的开发方针变更、组织体制重新审视，以及部分商业模式的变更等而形成的特别损失，因此本财年公司的最终损益为137亿1400万日元赤字，而在上一财年，公司的纯利润则是60亿6000万日元的黑字。

其中作为主力的数字娱乐部门创收894亿8200万日元，相比上一财年提升24.5%，但营业利润则相比上一财年下滑了99.7%，仅为4400万日元。除了经久不衰的网页游戏《战国IXA》、以及面向Mobage推出的社交游戏《最终幻想 旅程》等旧作持续为部门贡献着收益，2012年上线的卡牌游戏《扩散性百万亚瑟王》不仅在日本、而且在韩国也获得了巨大的成功，在新品牌的孕育上，公司也获得了成功。此外，《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》的运营也在有条不紊地进行中。但是，《古墓丽影》等原被广为看好的面向欧美推出的家用游戏作品却并没有获得预想中的成绩，导致了部门营业损益水准的大幅度下滑。

Square Enix表示，公司目前所面临的业界环境，除了欧美家用游戏软件市场的竞争激烈化、寡头化之外，还必须认识到智能手机、平板电脑等新移动终端的快速普及，因此目前公司所处的是一个非常大的变革期。Square Enix希望公司能够适应这样的环境变化，并加以必要的业务构造改革，确立新的收益基础，最终从根本上改善公司的收益能力。

事件 EVENT

索尼克召开生日派对，新作率先玩

今年6月23日是SEGA旗下著名游戏角色索尼克的22岁生日，为了纪念这一特殊的日子，SEGA将于同日在日本东京帮其举行生日派对。此次活动除了会由制作方Sonic Team进行特别脱口秀，专门的舞台活动也是少不了的，玩家除了可以获得刚刚公布不久的Wii U/3DS跨平台系列最新作《索尼克 失落世界》的最新情报，还有机会获得豪华奖品。不仅如此，届时也将会准备各种各样的企划活动，具体内容在此次生日会的专门网站中会逐一公开。



此外，官方也将抽选出100名与会者，邀请他们进入派对的特别观览区，以最近的距离观赏舞台活动。玩家不仅可以在特别观览区获得《索尼克 失落世界》的原创周边，还可以与这款游戏在日本国内的首次亮相进行亲密接触，亲自对游戏进行体验。

据悉，此次生日派对将在位于东京台场、由SEGA运营的室内游乐场“东京JoyPolis”举行，相关演出活动将于6月23日15点30分开始。如果想要申请特别观览区的入场资格，则需要在此次活动的官方网站进行申请，有效申请日期为今年5月30日至6月12日。

软件 SOFTWARE

SCEJA宣布《自由之战》，2014年为自由共斗！



今年5月9日，SCEJ开启了一个神秘倒计时游戏网站，一周后，长达“100万年”的倒计时结束，官方网站公布了一段具有近未来风格的神秘影像，预示着一款新作即将公布。而在5月21日，这款神秘新作终于揭开了面纱。这款世界观设定在近未来的联机作品名为《自由之战》（フリ–ダムウォ–ズ），游戏类型为“夺还联机动作游戏”，将于2014年在PSV平台发售。

据悉，这将是一款在活用了PSV各种机能的同时，采纳了各种新玩法的完全新作。玩家在近未来的荒废世界中，化身为服刑100万年的罪人，为了重获自由而战。通过拯救被巨大敌人“掠夺者”捕捉的市民和同伴，玩家可以不断达成任务来为自己减刑。游戏的在线功能支持最多8位玩家协力和对战，除了Adhoc通信，玩家还可以使用Wi–Fi和全球各地的其他玩家进行联机。而支持PSV的GPS功能和near功能的玩法，也将在游戏中出现。



从目前公布的影像来看，这是一款风格类似NBGI高速狩猎游戏《噬神者》的联机大作（具体影像可阅览本辑光盘），关于游戏的详细情报，请留意我们的后续报道。

5月21日

NBGI宣布，两款家用平台的“《太鼓之达人》系列”新作在日本国内的累计出货数量双双突破了50万大关。这两款作品分别是去年7月12日发售的3DS版《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》、以及去年11月29日发售的《太鼓之达人Wii 超豪华版》。尽管“《太鼓之达人》系列”源自街机，但是其家用版却加入了很多新鲜元素，因此深受玩家好评。如今，其家用版本在日本国内的累计销量已经突破了700万大关，而之前推出的智能手机版本，在日本国内的下载次数也已经突破了700万次。系列的综合制作人表示，今后《太鼓之达人》的发展目标是变成深受男女老少各用户层所喜爱的国民游戏，会向街机、家用机和智能机各平台全面发展。



5月22日

由Gungho推出、Game Arts制作的PSV新作《仙境传说 奥德赛 ACE》在经过延期之后，重新确定了发售日。新的发售日是今年8月29日，售价方面则和之前一样保持不变（卡带版4935日元，下载版3900日元）。在宣布新发售日的同时，厂商也公布了游戏的最新影像，影像中的背景音乐是本作的客串音乐制作人植松伸夫创作的乐曲“黑龙咆哮”。本作是去年发售的PSV超高速狩猎游戏《仙境传说 奥德赛》的加强版，除了新关卡、新武器之外，还会加入新的战斗系统“ACE技能”等丰富的新要素。前作在日本的累计销量已经突破了10万套（卡带版+下载版），成绩较为理想。



事件 EVENT

东京游戏展2013主题插图公开，游戏将迎来进化



将于今年9月19日至9月22日在日本举行的“东京游戏展（TGS）2013”，于近日首度公开了主题插图。这次的主题插图依然由从2010年开始担任TGS主题插画绘制的形部一平先生担当。这次主题插画中的女子象征着游戏的本质部分，各种设备、工具缠绕在其身上，仿佛是正在向超乎玩家想象的某种形态变化，正好体现出了“游戏正不断进化”这一本届TGS的主题。

形部先生表示，游戏正在向着自身都难以想象的新阶段进化，他的作品正是要表达游戏这种无边无际的进化。而画中散落的部件，则正是游戏为了获得进化而必须的工具。跟随时代的需求与各种部件进行合体、并进行变身的角色形象，正是游戏所持有的“无限可能性”。

形部一平是日本著名插画家，主要负责插画、角色设计，足迹遍布日本海内外。主要的设计成就包括索尼Walkman形部一平版、Konami足球游戏《J联盟 胜利十一人 策略版》的封面和广告设计，而2010年在上海举行的世博会中“大阪馆”的会馆壁画也是出自他之手。

5月23日



Level-5宣布《幻想生活》的完全版《幻想生活 连结》（ファンタジ-ライフ LINK！），本作将于今年7月25日发售，售价为4980日元。在发售同日，厂商也会推出前作的付费DLC，持有前作的玩家只需付费2000日元，就可以将手头的版本升级到《连结》版本。顾名思义，《连结》版将会加强玩家们在游戏中的交互行为。在前作中，只有本地游戏才支持三人联机，而本作的网联也将支持多人游戏。而就算在单人游戏时，只要是在联网状态下，玩家就可以知道其他好友目前的状态。《幻想生活》是Level-5于去年年底推出的原创RPG作品，集结了业界多位名匠，在推出之后深受玩家好评，并长期保持供不应求状态。

5月23日



NBGI公布两款3DS平台的《海贼王》相关作品。其中一款为大获好评的“《海贼王 无尽航路》系列”时隔三年的完全新作《海贼王 无尽世界 红》，据悉，这将是一款支持4人联机游戏的作品，不仅是战斗，就连游戏中的捉虫、采集、钓鱼等要素也将支持4人同时游戏。目前游戏的首段宣传影像已经在官方网站公开，但本作的具体发售日和售价目前则尚未公布。另一款作品则是去年年底发售于PSP平台并获得热卖的《海贼王 浪漫之晓 冒险黎明》的3DS移植版，游戏将于今年8月8日推出，抢占暑期档。

5月27日



Marvelous AQL宣布，5月23日发售的PSV新作《瓦尔哈拉骑士3》的首周销量为6万5000套（包括卡带版和下载版），创下了系列的最高销售纪录。《瓦尔哈拉骑士3》是早年PSP平台的联机动作游戏“《瓦尔哈拉骑士》系列”的第三款作品，除了画面有所进化之外，还加入了7对7PK，以及香艳的擦边球元素。《瓦尔哈拉骑士3》的热卖，意味着Marvelous AQL在PSV平台推出的三款作品，均创下了系列最高销售纪录，另外两款作品分别是今年2月底发售的《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》和今年3月底推出的《胧村正》。Marvelous AQL之前高调宣布加盟PSV平台曾为不少业界专家喻为愚举，而此次三款作品均获佳绩，无疑充分证明了该公司战略布局的正确性。



Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

逃不出的魔爪

笔者对日本的手游市场关注不多，第一次听说《智龙迷城》这游戏，是因为一支颇具创意的电视广告。但也就是看看而已，并未因广告而有尝试的念头。再次关注到《智龙迷城》，却是因为一款国内的手游，叫做《我叫MT》。这游戏在宣传上的最成功之处，大概就是其渗透到国内整个游戏圈的微博营销，笔者则是因为耐不住微信里几个好友的死命推荐而尝试了一番，结果一发而不可收拾。再回过头来看《智龙迷城》这个起源，这才感叹移动游戏市场的瞬息万变。

今年4月，《智龙迷城》收入高达120亿日元，大约相当于7.3亿人民币。如果笔者没有记错的话，人类历史上月收入超过1亿美元的只有《魔兽世界》最巅峰的时候，腾讯最赚钱的《CF》，月收入也就是4亿人民币左右。由此说来，《智龙迷城》已成为史上最赚钱的游戏。其发行商Gungho公司股价因而被推高到1.5万亿日元以上，超越任天堂，成为市值最高的纯游戏厂商。

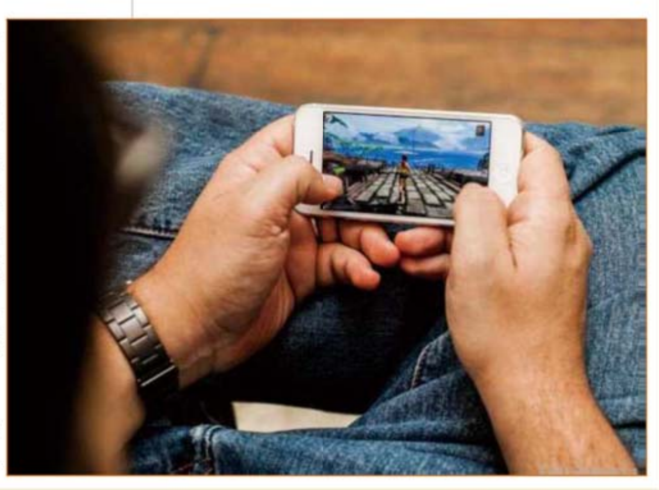
一个由五六人团队研发、投资只有几千万日元的游戏，造就了日本最高市值的游戏厂商。今年Gungho的利润有可能超过日本整个传统电子游戏市场的总利润额——这样的神话在日本游戏产业史上从未有过，即使是在FC的黄金时代，也没有任何游戏有如此的爆发力。而在高成本之路上一条路走到黑的当今电子游戏业，已失去造就此等神话的可能。

社交网络、道具收费、便利的在线支付方式、强大的智能手机性能……这一切彻底激活了手游市场。智能手机的普及，以及F2P的运营方式，使手游成为一种毫无门槛的娱乐方式，通过社交网络为宣传载体，可轻易实现玩家之间的病毒式传播，将手游推广到最主流的人群。当你发现身边好友的微信、微博、QQ空间里总是出现某个游戏，而且只需点击两三次就可免费进入游戏，对游戏从来不敢兴趣的你总有忍不住去尝试的时候。那些无端或微端化的手游与页游们，就像从四面八方伸出来的魔爪，它们想方设法将你拖入免费游戏的陷阱，然后掏空你的钱包。

这是你永远无法摆脱的魔爪，因为你所使用的大半免费应用与服务最终都要通过游戏来买单。所谓的“流量变现”早就是国内互联网行业的关键概念，游戏与广告是两种主要变现方式，而游戏的收入远远超过网络广告。通过免费服务创造用户流量，再将流量转化为游戏用户，并最终实现游戏收益——这个在国内已经相当成熟的商业模式正在全球手游行业全面铺开。社交网络、免费播放器、文学网站、视频网站……这些最常用的手机应用都将成为手游的重要推手。

这是一个依靠免费服务与应用建造起来的全新行业，尽管索尼与任天堂也在笨拙地朝此方向靠拢，但是建立于传统零售实体市场之上的掌机业，永远无法过渡到这个用户流量至上的新行业。专用游戏设备是一道永远无法跨越的门槛。你会因为朋友的几条微博，点击几个链接，在几秒钟之内进入到你一无所知的游戏里体验一番。但你决不会因为同样的几条微博，开车几十公里，花几百块购买他们推荐的游戏，再花几千块买一台能运行此游戏的主机。

我们还剩下几千万核心玩家守卫着电子游戏市场，但是我们终将在周围社交圈的影响下而逐渐流失。因为我们无法让他们尝试我们的主机，而他们却可以轻而易举地让我们尝试他们的“免费”游戏。



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



超越

2013年5月14日，对于动荡不安的世界来说仅仅是一个波澜不惊的普通日子，而对于整个游戏产业来说却堪称里程碑式的时间节点。根据当天日本东京股票交易所的最终收盘价，以区区一款手机游戏《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）而横空出世的GungHo社股票市值正式超越了传统家用游戏的王者任天堂，这个事件引起了业界广泛轰动，许多大腕级人物都第一时间在推特上阐述了个人见解，弹冠相庆者有之、唏嘘感慨者亦有之，而更多的则是对突如其来的产业异象感到困惑迷惘……

去年秋，GungHo社长森下一喜曾经猛烈抨击许多日本资深同行已经不知道怎么去制作真正有趣的游戏，是时或许多数人和笔者一般都觉得不过是大言不惭的泛论，然而现实为其言论做了最佳的注脚。凭借一款仅有24MB容量的手机游戏，仅仅用了13个半月就实现了注册用户2000万。其2013年第一季度的销售额309亿日元，而营业利润则高达186亿日元，如此拔群的收益率足以令任天堂等辈汗颜。相形之下，那些动辄使用次世代图形引擎开发3A大作却最终落得惨淡收益的所谓老牌知名厂商，确实有些贻笑大方。

世事总是在轮回转换中不断发展演进。今时GungHo社的得意较之数十年前任天堂凭借红白机崛起之势并无二致，当年的任天堂同样是经营收益暴增了数十倍，开发家用游戏的暴利引得各方人士趋之若鹜，不但多数原先街机业的运营商纷纷加盟，甚至连卖抽水马桶和种松茸的商人也争附骥尾，足可谓风光一时独占。任天堂昔日在街机产业不过是二流角色，依仗着自身的独具慧眼而打下了一片广阔天地，令得Namco、SEGA等巨头甘拜下风。时至今日，任天堂却沦为了被超越的标杆，而传统游戏产业也正面临着严峻的生存考验。运营成本飙升和经营利润下降已经成为了传统游戏产业无解的悖论，早年销售一款百万大作就有足够资金建造摩天大楼，而如今千万大作叠出却依然入不敷出的窘境实令人唏嘘感叹，这样一个彻底竞争的红海化市场已经逐渐呈现出衰退态势，曾经连续29年盈利的任天堂深陷经营赤字泥潭的实例足以说明许多问题。《智龙迷城》在一个季度里为GungHo社创造的利润超过了去年日本所有传统游戏开发商全年收益，而高达64%的惊人收益率更是让人食指大动，对于那些深处困境中第三方厂商发出了明确的经营战略转换信号。

近日，去年遭遇严重经营亏损的Square Enix社新任CEO松田洋佑宣布将大幅调整企业经营战略，把更多焦点放在日益普及的智能手机和平板电脑等新型移动设备领域，该社不但针对拥有1.6亿通讯用户的LINE平台发表了幼儿向弹珠游戏《Slime Shot》，更向手机平台大举发表了《最终幻想战略版 Social》等多款经典名作续篇。至于近年来一直把任天堂掌机平台作为经营重心的Level-5日前也正式设立了针对手机平台的新品牌“UNIPLAY”，首批即有三款全新力作披露。这样两家在传统游戏产业中拥有举足轻重地位的第三方厂商，前者已经整整半年未曾在3DS平台发表新作，而后者近期仅仅宣布在夏季推出《幻想生活》的完全版。纵观3DS今夏在日本本土业已确定发售日的近30款游戏，移植和复刻的作品占了六成以上，暮气沉沉的境况毫无一款千万级硬件平台应有的市场活力。除了NBGI和Capcom以外，其他大手厂商都对传统携带游戏市场表现出异乎寻常的冷漠，和当前手游平台趋之若鹜的盛况呈现了鲜明反差。若非有更为不堪的竞争对手索尼PSV可以充当遮羞布，任天堂目前携带游戏业务的状况实在难以让人感到乐观，双线作战中的该社也无暇拿出更多精力去寻求突破创新，其作为不过是暂时维持局面而已。

最近，网络上流传着一张任天堂品牌智能手机的工程设计假想图，这款注定会大卖的商品不过是停留中包括笔者在内许多忠实拥趸内心深处的由衷期待，或许从来都没有被列入过任天堂那些固执经营者的战略企划案，梦想和现实往往有着无法逾越的鸿沟。任天堂下一款携带设备会给普罗大众带来怎么样的惊喜，这是目前最值得期待的悬念。

信手翻开了案边业已阅读多遍的《乔布斯传》，脑海中忽然闪过这样的一个奇怪的念头：如果当初苹果仍然坚持贩卖电脑硬件，如今这个品牌又会是怎样的景况呢？

游人望远镜



栏目主持
白菜

当本辑《掌机王SP》上市的时候，相信各位参加中考、高考的莘莘学子们正在考场中奋笔疾书。白菜在这里祝大家能够考出好成绩，欢欢喜喜地度过即将来到的暑假。另外稻船敬二的新作登场，虽然是手游，不过看他自信满满的样子，应该也值得一试。



稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，近期作品为PSV《灵魂献祭》

看招！大叔鸡蛋

制作游戏真的很开心。

原本我就不拘泥于游戏的种类、平台和规模之类的要素，总是怀着挑战各种各样创意的水壶想法，才走到现在这一步。从Capcom独立出来后，接触了各种平台、各种种类、各种用户层面，不拘泥于传统游戏，也制作了想要制作的社交游戏和手机游戏。“游戏”对于我来说，只不过是“创意”的一部分，是我展现内在的一种有趣的手段。

《灵魂献祭》这一充满最棒挑战感的工作也已经完成，并开始了在海外的发售。现在让我最集中，也最具制作手感的游戏，就是IOS上的《大叔鸡蛋》（おっさん☆たまご）。上个月，这款由我们Comcept和DiNG共同开发的第一款作品已经悄悄上市。

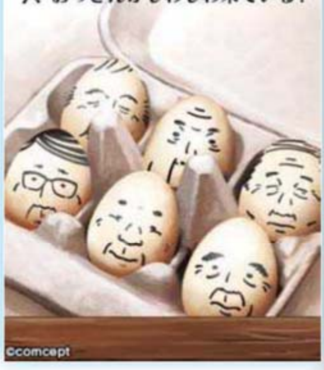
至今为止制作的所有游戏，都是由发行商提供的制作费，但是这款作品是由我们自己承担风险制作的，真的是毫无拘束，随心所欲制作出的游戏。当然这只是款小品级作品，开发时间只有3个月，非常简单，但是同样非常有趣。

《大叔鸡蛋》于现在5月3日，在所有的免费游戏排行榜上占据第10位，而在家庭类中占据第1位。比《智龙迷城》和《滑子菇栽培》顺位还要高呢。虽然上市才两周，这个成绩不足以引以为傲，但算是个好的开始。大家也给予了很高的评价。

独立出来后，我一直坚持尝试着在制作传统游戏的同时制作社交游戏。虽然经历了很多错误和调整，但逐渐开始掌握到了应该做和不能做的部分。真正困难的部分，我认为是绝不逃避勇往直前的心情。现在制作传统游戏和制作社交游戏，虽然是完全不同的两种制作方式，但重视年轻人的力量都成为了关键，这是它们的共通之处。

无论是《灵魂献祭》还是《大叔鸡蛋》，负责的年轻监督真的很努力。在游戏业界打混这么久，我也有些老练过头，变得思维僵硬了。如果不好好理解年轻人的柔软思想，重视活用他们的灵感来制作游戏，肯定会做出有偏差的东西来吧。我以后也会站在基本概念的立场上仔细提出意见，然后动用年轻的力量来制作游戏。

希望《大叔鸡蛋》能成为一个很好的契机，让我们以后也能做出更多充满有趣点子的“游戏”。为此，我也会比以往更加努力。



5月3日

5月31日本作已经达到了30万以上的下载量，并放出了1.1.0版本，有iPhone和iPad的同学快去尝试一下吧！

樱井政博



《星之卡比》之父，近期作品为《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

新干线上的雪糕，为什么总是这样冻得硬邦邦的呢……

5月16日





这个确实太过分了……难道不能投诉一下吗?

每次工作到很晚后，既想运动，又想玩游戏，当然也得好好睡觉。于是就选择了一边骑健身脚踏车一边玩游戏。

5月30日



你也太有想象力了吧……策略类游戏还好说，动作类游戏真的没问题吗?

吉积信



“《传说》系列”整体统筹综合制作人

2013传说祭!

终于到了2013传说祭！时期是今明两天，有意到场的朋友也不用太过匆忙。今天很热，请做好防暑对策！



所有的彩排已经结束，现在静等开场。大家都等不及了吧。照片是彩排的情景，灯光很漂亮吧。



开场前40分。现在是惯例的OP影像上映时间！FANS的热情已经非常高涨了。

TOD2的OP影像中，在巴鲁巴特斯的镜头出现时场内传出了笑声。喂喂(;^_^A

6月1日

今年的“传说祭”上重磅消息当然是《仙乐传说》的两作整合成合集上PS3平台。对于错过了Wii版《拉塔托斯克骑士》的白菜来说，这无疑是个填（跳）坑的好机会。至于TOD2的OP影像中的笑声，应该都是想起了巴鲁巴特斯战使用道具然后被揍扁的悲惨一幕吧（笑）……

掌机销量榜TOP10
PORTABLE GAME SALES RANKING

《真・女神转生Ⅳ》首周接近20万的销量拔得本周日本软件销量的头筹，相比不断开拓用户群的《Persona》，正统《女神》尽管已经很难吸引可观的新玩家，但稳定的铁杆群还是可以撑起足够的天空。《瓦尔哈拉骑士3》是本周销量最高的索系游戏，成绩相比在装机量更大的PSP上登场的前两代更加出色，Marvelous AQL在PSV上可谓尝尽甜头。

软件销量（日本） 2013年5月20日～5月26日

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	状态	本周销量	累计销量	平台
1	真・女神转生Ⅳ	真・女神转生IV	Atlus	RPG	2013年5月23日	6980日元	NEW	18万4811套	18万4811套	3DS
2	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	2013年4月18日	4800日元	↓	6万1743套	98万4597套	3DS
3	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	RPG	2013年5月23日	5980日元	NEW	4万4086套	4万4086套	PSV
4	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	Nintendo	A・AVG	2013年3月20日	4800日元	↓	1万7728套	75万6929套	3DS
5	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	2012年11月8日	4800日元	↓	1万5436套	359万0514套	3DS
6	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S・RPG	2013年5月16日	5980日元	NEW	1万1915套	10万9737套	PSP
7	龙珠英雄 终极任务	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション	NBGI	TAB	2013年2月28日	5800日元	↓	4164套	20万1065套	3DS
8	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリームおみせっち	NBGI	SLG	2013年5月23日	4980日元	NEW	3726套	3726套	3DS
9	新・超级马里奥兄弟2	New スーパーマリオブラザーズ2	Nintendo	ACT	2012年7月28日	4800日元	↓	3086套	204万5615套	3DS
10	零点之钟与灰姑娘 万圣节婚礼	0時の鐘とシンデレラ ～Halloween Wedding～	QuinRose	AVG	2013年5月23日	6300日元	NEW	2696套	2696套	PSP



●3DS版《大金刚王国 回归3D》的进化明显，给人一种清新脱俗、返璞归真的感觉。（上海 顾春军）

●最期待肯定是在PSV上全面运行PS2游戏，PS2真乃一代神机！（山东济南 崔如巍）

●《最终幻想X》10年前在PS2上发售时没玩过，现在移植到PSV上正好可以让我把这款经典补了！（广东广州 姚一帆）

●期待《口袋妖怪X・Y》新的对战画面和骑乘系统；期待《MH4》的操虫棍和高低差狩猎。（天津 李晓凡）

●3DS《怪物猎人4》使我对PSV的欲望立降二分之一……好希望出一个PSV版的，因为PSV上也有我喜欢的许多游戏，但《怪物猎人》又放不下来，纠结。（江苏南京 朱静远）

●期待将要上3DS的《初音》和《塞尔达》，都是超喜欢的系列呀。直接决定中考之后要入的机子！本来想入PSV的……（广东江门 黎洁莹）

硬件销量（日本）　2013年5月20日～5月26日

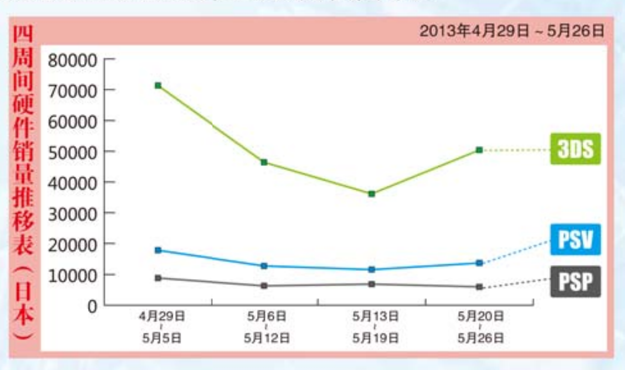
虽说《真4》和《瓦尔哈拉骑士3》当周表现都不错，不过并未带动起主机销量，三台掌机相比上次统计均稳定滑落。5月在日本是淡季，而大作频出的7、8月又恰好是读者们不太愿意出门的炎热日子，这对矛盾实在有待解决。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	5万415台	176万4651台
PSV	1万3719台	44万4898台
PSP	5949台	27万4483台

3DS累计销量 1152万7153台

PSV累计销量 152万2057台

PSP+PSP go累计销量 1945万3583台



软件销量（北美）　2013年5月12日～5月18日

排名	变化	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	—	路易的鬼屋 暗黑之月	Luigi's Mansion: Dark Moon	■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元	3万4377套	64万3791套	3DS
2	—	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元	2万4671套	17万224套	3DS
3	↑	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万2285套	192万3184套	3DS
4	↑	口袋妖怪 黑2・白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元	8856套	193万1987套	NDS
5	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	7923套	279万5708套	3DS
6	↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	6797套	348万4270套	3DS
7	↓	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity	■Nintendo■RPG■2013年3月24日■34.99美元	6443套	20万100套	3DS
8	—	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Awakening	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■39.99美元			3DS
9	↓	灵魂献祭	Soul Sacrifice	■SCE■ACT■2013年4月30日■39.99美元			PSV
10	—	新・超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			NDS

硬件销量（北美）　2013年5月12日～5月18日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	4万3154台	84万8336台
PSV	4959台	13万9821台
PSP	2151台	6万424台

3DS累计销量 865万5328台

PSV累计销量 131万6870台

PSP+PSP go累计销量 1971万5841台

四周间硬件销量推移表

2013年4月21日～5月18日

50000 / 40000 / 30000 / 20000 / 10000 / 0

4月21日～4月27日　4月28日～5月4日　5月5日～5月11日　5月12日～5月18日

3DS　PSV　PSP



本辑点评了4款游戏，焦点游戏自然是《真·女神转生Ⅳ》。这款游戏在国外的评价相当之好，国内铁杆也数量可观，给分太低多少有冒天下之大不韪的感觉，然而经过长时间的游戏，可以发现本作的优点和缺点非常明显，并且还无法到达“瑕不掩瑜”的程度，因此给分并不太高，但作为一款好玩的游戏，它是当之无愧的。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇



PSV

本作是一款同时登陆PSV以及PS3平台的即时战略游戏，玩家在游戏中要指挥僵尸大军去大肆破坏城市、消灭人类，充满幽默的美式漫画风格。

总分 22

项目	评价
搞笑度	★★★★☆
难度	★★★☆☆
耐玩度	★★★☆☆



LIKY 作为即时战略游戏，操作没有给人很大麻烦，即使是初学者也能很快上手，主要是游戏内容短小精悍，每次只用控制4支部队，基本不会让人手忙脚乱。画面效果还算不错，场景细节很丰富，关卡的设计也可圈可点，每一关的任务条件都多种多样，几乎没有那种简单的“全灭敌军”的无脑目的，让人玩起来有种跟随剧情跌宕起伏的感觉，有些关卡的挑战性也比较高，重打个几遍也很正常。惟一的遗憾就是关卡流程太短，让人意犹未尽，另外联机模式的内容也不够丰富。 **8**

马修 开头杀平民稍微有点虐心，慢慢到后面才被幽默的风格感化，越玩到后面会发现乐趣越多，整体难度不是很高，高手可能会觉得缺乏即时战略的操作技巧。 **7**

苍穹 操作设置简单明了，技能也颇为丰富。系统设定比较完善，兵种、怪物都各具特色，只是游戏中经常会遇到一些莫名其妙的BUG，影响了游戏的心情。 **7**

■Zombie Tycoon 2 – Brainhov's Revenge
■Frima Studio■RTS■即时战略
■2013年5月15日■1～4人■78港币■港版

瓦尔哈拉骑士3



热血推荐

PSP

“《瓦尔哈拉骑士》系列”最新作，以自由DIY角色的团体战和擦边球迷你游戏为卖点。不同种族有不同的行动模式，影响战斗的要素较多。

总分 24

项目	评价
画面	★★★☆☆
爽快度	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆

酷洛洛 开始的5个小时节奏会比较慢，一旦过去后游戏的乐趣就体现出来了，战斗方式转变为无缝切换大大加快了游戏节奏和爽快感，全力战斗后转职培养出属于玩家自己的超强力角色正是本作目的所在。主线流程很短，但对玩家的能力有一定的要求，有点逼迫玩家强制练级的感觉，这一点比较让人不爽。算上全任务全职业全奖杯以及通关后的隐藏迷宫，想要完美保守估计也在80小时以上，这还不包括DLC内容。比起前两作，本作进步的程度还是比较明显的。但游戏的读盘时间过长，让人有想摔机的冲动。 **8**

阿鲁 战斗操作和系统深度上恰到好处，水手服时间系统可以算是本作吸引大量男性玩家眼球并让其掏腰包的最大理由了，不但可以和心仪的女孩约会，还能上旅馆（笑）。 **8**

白菜 画面上的强化以及系统方面的改进比较明显，大量的任务让玩家乐此不疲。可惜战斗爽快是爽快了，读盘时间却长得令人发指，希望通过DLC能有效解决掉。 **8**

■ヴァルハラナイツ3■卡带
■Marvelous AQL■A・RPG■动作角色扮演
■2013年5月23日■1～2人■无对应周边

真・女神转生Ⅳ



热血推荐

3DS

久隔10年的正统续作，主人公作为王国守护组织的一员，以恶魔狩猎任务为开端来到全新未知的东京世界，一步步被卷进天使与恶魔的对抗战争，以自己的理念创造全新世界。

总分 25

系统	★★★☆☆
剧情	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

■真・女神转生Ⅳ■卡带
■Atlus■RPG■角色扮演・收集育成
■2013年5月23日■1人■对应邂逅通信



胧月 回归初代的开场方式，LAW HERO和CHAOS HERO的设定，大量分散在各房间NPC的剧情交待，这些都在向老玩家示好；精美建模的3D迷宫，"《女神》系列"最紧张刺激的行动格战斗系统，又尽量保留了新世代续作应有姿态。这些要素的融合的确诞生出一个可玩性很高的作品，然而放眼到全系列中纵向比较，游戏有着一些棱角分明的缺点，并且游戏乐趣也不算特别出众。迷宫过于简单，也许把全流程的迷宫加起来，难度还不及《真Ⅲ》阿玛拉深界的一层，但是相对地，非迷宫地图又太过复杂，影响跑任务的心情。初期遇敌后有超高的不可控猝死率，己方恶魔强度偏弱，恶魔全书竟然也没有完成率显示。



8



苍穹 刷经验DLC的存在与否完全是天堂到地狱的体验，那些想好好走在正中（即难度适中）的玩家会比较郁闷。可见式遇敌按理说是方便玩家回避战斗用的，不过本作则是完全强迫完全去攻击，刷久了颇为厌烦。

8

半夏 游戏流程非常长且有多个结局，让玩家有进行多周目的动力，仲魔种类非常丰富，合成和搜集乐趣满载，虽然初期比较困难需要不断存档，不过付费DLC大大降低了游戏的难度，迷宫也比较照顾首次接触的新人。



9

召唤之夜5



PSP

人气召唤兽题材战棋系列时隔6年的最新续作。在游戏中玩家操作身为异世界调停机构召唤师的主角，为维护城市的安定而每天在前线奔波。

总分 22

系统	★★★★☆
画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆

■サモンナイト5■UMD
■NBGI■S・RPG■战略角色扮演
■2013年5月16日■1人■无对应周边

乌冬 都月景的剧本以及饭冢武史的人设都无可挑剔，可游戏却制作得一般，以前系列在二线游戏中还算是精品，可本作就完全沦为快餐式的二线游戏了，到处散发着一种廉价的味道。最具争议的地方就是召唤系统的改进，取消了以往通过契约组合作成召唤兽，专用召唤兽只要堆素材强化就能习得新的召唤术，事实上就是把试契约组合的时间转稼到了刷素材的重复作业上，可玩家获得的惊喜度却比前者要少不少。其余还有难度降低、流程缩短、取消对话选项迷你游戏减少等问题，和前作的落差可不是一点半点。



7

阿鲁 作为一款比较硬派的S・RPG作品，游戏在难度上和之前的作品基本持平，勇气战斗条件的获得方法更加人性化，即便不通过再战也能比较轻松地拿齐。

8

白菜 完全破坏系列世界观打造而成的本作，对于系列老玩家来说可能不太容易买账。召唤兽的地位提升，却使得出击名额大幅减少，也多少失去了战棋游戏的一些魅力。



7









黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



热血推荐 黄金眼评分 24 文 苍穹

恶魔城 暗影之王 命运之镜

Castlevania：Lords of Shadow – Mirror of Fate

3DS ◆Konami◆美版◆2013年3月5日 ◆1人◆39.99美元◆无对应周边

游戏时间：30小时以上 ACT 动作

在《暗影之王》前，“《恶魔城》系列”陷入了前所未有的低谷，名不见经传的水银蒸汽制作小组所开发的《暗影之王》让制作组和Konami取得了一次出乎意料的双赢，但也引来了漫天的非议。《暗影之王》摒弃了系列以往辛苦构筑起来的剧情架构，重新编写了贝尔蒙特家族和德拉库拉之间的恩怨。而在系统方面，形似《战神》的出招、攀爬和QTE等方方面面也让很多从《月下夜想曲》才开始接触《恶魔城》的玩家对其嗤之以鼻。实际上平心而论，《暗影之王》作为一款美式ACT虽有模仿的痕迹，却也有其独到之处，而想要较为客观地评价续作《命运之镜》，就不能拿以往NDS或PSP平台的2D《恶魔城》作品来做参照。

剧情：在《暗影之王》的故事中，加百列·贝尔蒙特陷入巫师之王佐贝克的阴谋，最终虽然成功击倒撒旦，打破了阻隔天、人两界的诅咒，却无法救回自己的妻子。无比自责的加百列痛不欲生，然而为了封印恐怖的恶魔“被遗忘者”，他又只得舍弃了人类的身分，在拯救苍生的同时自己却无奈变成了吸血鬼德拉库拉。前作记述了加百列这位英雄的心理慢慢崩溃、最终堕入魔道的过程，而《命运之镜》的剧情正如其名，为玩家们展现了贝尔蒙特家族的悲惨宿命。围绕着复仇和血脉，命运作弄下加百列、特雷弗、西蒙祖孙三代间的战斗令人唏嘘不已——在残存人性的驱使下，加百列为救特雷弗而喂其饮下了吸血鬼之血；变成吸血鬼才存活下来的特雷弗对自己的身分痛恨不已，在屡次救下年轻莽撞的儿子西蒙后却又不能与其相认。一切就如同宿命之镜所展现的那样，渺小的人类只能接受命运的安排，无法逃避、更无力改变这一切。

其实《命运之镜》的剧情并不复杂，“父子恩仇”的主题也略显老套，但游戏对于故事的表现手法却值得称道。除去作为教学关卡的序章外，正篇的三章剧情并不是按时间顺序依次进行的——第1章玩家正如经验不足的西蒙一样，对于事情的始末毫不知情，仅凭一己之勇愣头愣脑地闯入恶



▲父子之战，贝尔蒙特一族的宿命对决。

魔城，情节却在即将与德拉库拉展开恶战时戛然而止，引出一位吸血鬼公子；第2章的时间线与第1章平行，从阿鲁卡多的视角展现其暗中帮助西蒙的过程，但对于他的真实身分和挑战德拉库拉的动机却并未言明；直到第3章，时间一下子被拉回30年前，特雷弗离开妻儿、独自出征的悲壮和最后惨败在德拉库拉手下、又被父亲变成吸血鬼的凄凉将一切谜底揭晓。游戏中更是特地安排了一场由阿鲁卡多和西蒙协力迎战德拉库拉的BOSS战，虽然AI控制的西蒙作用有限，但在剧情的表现力上功不可没。最后理所当然地还要为《暗影之王2》埋下伏笔，作为承上启下的《命运之镜》在剧情方面的分量已经足够。如果制作小组在处理前两章时能再增加一些西蒙和阿鲁卡多之间的互动，并适当调整最后一章难度的话，相信整体效果会更上一层。

系统：《战神》作为近年来优秀美式ACT的代表，一些设定被其他作品所借鉴不足为奇，《暗影之王》中也确实存在一些《战神》的影子，甚至还有来自《旺达与巨像》的创意。不过相比奎爷丰富的武器系统，向来使用鞭子的贝尔蒙特一族只有“战斗十字架”这一种主武器，制作小组惟有从招式方面着手，配合上光、暗魔法的不同效果，前作中加百列的鞭技所衍生出的变化可谓层出不穷。累积经验值解锁新招式的设定也继承到了《命运之镜》中，而且删去了一些实用度不高的鸡肋招，虽然招式数量有所削减，但打起来丝毫不缺华丽度和爽快感。而且角色仅18级就能使出全部招式，让玩家并不需要花时间和精力在刷经验上。此外，游戏在一些细微处的调整也是听取了玩家们对于前作的反馈，比如即时防御系统的手感在本作就舒服得多了（前作中按键的时机需要大幅提前）；武器的打击感更加明显、敌人在受创时比较容易出现硬直（这也是杂兵战难度下降的原因）；攀爬的部分大大减少，令整体节奏感更加顺畅等等。在发售前，官方宣传中一直强调本作是一款2.5D式的ACT，实际游戏中视角的转换也比较顺畅——虽然场景和角色是以3D建模呈现，但关卡是以传统的2D线型构成，而在触发抓投攻击或是BOSS战中的QTE等情况时，视角就会自动转换，带来更具魄力的演出。

缺憾：作为次世代掌机平台的首款《恶魔城》，《命运之镜》虽具有新意，但种种问题也暴露出了制作小组经验上的不足。首先作为ACT，除了良好的手感外，BOSS战是否出彩也是一大成功因素。《暗影之王》的部分BOSS战借鉴了《旺达与巨像》，极富冲击力，而其余的诸如黑骑士、狼人之王等也能给玩家留下一定的印象（只是最终BOSS战太过浮云）。但制作小组在《命运之镜》中有意调低了难度，BOSS战显得比较形式化，尤其第3章时几乎都是在走过场，死刑执行人和地下墓地的女妖两个BOSS简单得令人发指，恶魔领主之战直接就是全程QTE，有偷工减料之嫌，而最终BOSS战犯了和前作一样的毛病——为了凸显属性相克的概念，让玩家拥有无限魔力，配合着回血效果的光魔法，德拉库拉都欲哭无泪。其次，三位可操控角色的招式动作共通也比较不厚道，不同角色只在副武器、特殊能力和抓投动作时有所区别，这无疑降低了多主角设定的魅力。另外，重复可玩性欠佳是一个比较严重的问题，《暗影之王》的流程也不长，但每一个小章节都设置了特殊的任务挑战，包括用特殊方法杀敌、限时击倒BOSS、无伤通过机关等等，种类非常丰富，挑战成功时也颇能带给人成就感。然而《命运之镜》却废弃了这一设定，虽然有隐藏要素但大都很容易找到，达成100%后的奖励也比较浮云（就是一段动画），且没有BOSS RUSH模式，十小时左右就能封盘，耐玩度按当下的ACT规格而言是不合格的。



▲BOSS战的设计还需要磨练。

总结 目前《命运之镜》的市场都反响平平，这其实在发售前就可以预见。“《恶魔城》系列”本身也经过了类型的变迁，从最初的纯正ACT，到吸收《银河战士》的经验、接近A·RPG风格的《月下夜想曲》，到现在《暗影之王》三部曲的回归ACT，制作方始终在不断尝试新的元素。欧美玩家比较容易接受系列目前这种风格，只不过对于“后月下时代”的《恶魔城》玩家而言（尤其是国内玩家），这种尝试显然是不讨巧的。对于《命运之镜》，玩家不妨摆正心态、把它看成诸多尝试中的一种，其未必会影响系列未来的走向。掌机平台的2D《恶魔城》究竟会选择怎样的道路，制作方尚在摸索，玩家则需耐心等待。



灵魂献祭

ソウルサクリファイス

PSV

◆SCEJ◆日版◆2013年3月7日

◆1～4人◆5700日元◆无对应周边

游戏时间：100小时以上 | ACT | 动作・狩猎

自从《怪物猎人》在掌机平台走红以来，狩猎类游戏就如雨后春笋般不断出现在玩家的眼前，虽说不少都是滥竽充数的作品，但其中也不乏有着独特创意并因此系列化的游戏。PSP因为《怪物猎人》的缘故，在末期潇洒了一段不短的时间，这让尝尽了甜头的索尼第一方看到了狩猎类游戏的前景和潜力，不过换代后的PSV平台却因为各种原因并没有出现《怪物猎人》这个金字招牌，于是索尼第一方原创的狩猎类游戏《灵魂献祭》承载着厂商的期望和玩家的期待闪亮登场。

大气的试玩版

由于掌机进入次世代，不少游戏都利用方便的下载功能在发售前放出试玩版来吸引玩家的眼球。本作也不例外，游戏在正式发售两、三个月前便提供了试玩版的下载，而且这个试玩版的容量非常大，内容更可谓非常丰富。故事模式包含了整个序章的内容不说，自由任务中更是追加了一个在正式版流程中后期才会遇到的BOSS魔犬，再加上数量不算少的供物以及支持联机战斗，这使得该试玩版的可玩性非常强，光是这些内容就足以让玩家耗费数十小时在其之上。由于作品的完成度已经很高的缘故，因此试玩版中的系统和战斗等内容跟之后发售的正式版区别并不大，游戏流畅的战斗、华丽的魔法以及大魄力的禁术吸引了不少玩家的眼光，游戏正式发售后所取得的销售成绩可以说与试玩版的大气与厚道有着很直接的关系。

另类的世界观和设定

作为索尼第一方的原创狩猎类游戏，本作在发售前自然少不了大张旗鼓的宣传以及放出丰富的相关资料，但说实在的，游戏的人设、怪设、世界观等设定都比较奇特，有些偏美式、有些偏阴暗，甚至可以感觉到一丝怪异，总体来说可以用另类二字来形容，而涉及到使用魔法的相关介绍时则更多了一些重口味。在游戏的世界中存在着魔法这一概念，不过和我们熟知的魔法不同的是，本作中想要使用魔法就必须付出相应的代价，那些普通的魔法可以通过供奉特定的物品来发动（游戏中的这类物品称为“供物”），而想要发动一些强大的魔法，则需要以魔法师自身的身体甚至生命为代价才能发动，因此官方放出的关于发动魔法的设定图里就能看到乱飞的眼球、带着碎肉的指骨等血腥画面，甚至还有一张设定图是



▲游戏中对每个人形魔物都有大段的剧情描述。

一个人将手伸进自己嘴里拔出脊椎骨的动作，这种夸张而又写实的画面不但给人造成视觉上的冲击，也深深震撼着玩家的内心。

除了画面上的直观冲击外，游戏对剧情、世界观以及魔物本身都有着非常细致的描写。在游戏的世界中，魔法师的主要工作是驱除对普通人类有着严重威胁的魔物，不过魔物本身却是因为自身欲望被圣杯具现化后变异而成的动物或人类，例如因贪吃而变成的巨大怪鸟、因懒惰变成的火焰马车、因嫉妒而变成的巨大鳄鱼等，每只人形魔物背后都有着一段不为人知的故事。从厂商在剧本以及设定上花大量功夫这点来看，除了其本身对作品有着极高的重视度外，也能看出厂商对玩家的负责，致力于将一个更完美的游戏呈献给玩家。

褒贬不一的战斗和系统

身为狩猎类游戏，战斗自然是最为重要的一环。游戏的主人公是魔法师，因此魔法自然就成为了战斗的基本要素。在游戏中，玩家可以从数量众多的供物中选择并携带其中6个来战斗，虽说每个魔法的使用效果并不像其他狩猎类游戏的武器那样有着诸多变化，但却胜在种类繁多，玩家可以从中组合出无数的搭配，以自己独特的风格来进行战斗。当然这也许是游戏制作者的原意，不过由于系统上有魔法属性这一概念，而魔法本身的属性能让魔物陷入异常状态长时间无法行动，再加上用克制属性攻击异常状态下的魔物造成的大伤害以及长时间倒地的属性追击效果，让玩家在选择魔法搭配时就会不由自主地想走全属性搭配路线。特别是试玩版中对魔物的异常状态抗性值调整有问题，导致原本很强悍的魔犬可以被全程陷入异常状态导致毫无还手之力，再配合属性追击的效果，让一场原本很激烈的BOSS战变成了一边倒的虐菜。虽然正式版中对这个问题进行了调整，但只要有足够的联机人数，这种异常状态流打法依旧能很轻松地让BOSS毫无出手的机会，这样一来那些异常属性蓄积值高的魔法就成为了大部分玩家的首选，让原本极具创造性的魔法组合这一理念大打折扣，甚至还直接影响到了游戏的另一个系统——右腕状态，既然魔物都动不了，那谁还会去选择重视防御力但会削减攻击力的圣之腕？用拥有极限攻击力的魔之腕快速秒掉BOSS岂不是更节约时间？当然，除此之外，游戏的系统上还有存在着其他问题，例如没有地图这一点就让人很无语。虽然游戏中大部分场景都比较小，没有地图也让游戏画面看起来更干净，但是总有一些玩家有路痴属性，转着转着就迷路的情况要怎么破？而且游戏中的森林和火山场景并不小，特别是森林场景，场景大不说还有岔路，即便是不算太路痴的本人刚开始接触该场景都会转得头晕。其实完全可以做一个可自由选择开启或关闭地图的功能，在不影响画面干净的情况下又照顾了路痴玩家。

当然虽说有着这样那样的问题，但总体来说并不影响游戏带给玩家的丰富乐趣，而且考虑到是系列第一作，再加上官方收集玩家的意见后及时放出的更新补丁等动作，让人对其系列化还是抱有一定期待的。如今，官方还在以每两周一次的速度更新DLC内容，中文版游戏也将于6月30日与玩家们见面，还没入手游戏的玩家这次可别错过机会了。



▲放弃防御追求极限攻击力，这看似危险的举动可以相对安全且快速地干掉几乎没有出手机会的人型魔物。





便携领域

比起去年一口气发布了Nexus 7、Nexus Q、Google Glass以及Android 4.1等多款重头产品和服务，今年的Google I/O开发者大会可谓毫无亮点，无论是之前盛传的最新Android 4.3/5.0系统，还是摩托罗拉即将推出的比亲儿子还亲的“X Phone”，都没有半点提及，甚至连正热门的Google Glass都没有半点更新的消息。看来对于便携设备爱好者来说，只能等待6月苹果的WWDC 2013了。



新奇动作游戏《死亡巨石》情报



由美国的独立工作室Grandendroit开发的最新作品《死亡巨石》（Death Boulder Bones）是一款新奇的动作游戏，之所以说它新奇，是因为游戏中玩家控制的对象不是主角，而是主角周遭的环境。



玩家在游戏中需要帮助名叫Indianapolis Bones的博士展开一场大营救，不过患有深度近视的他想要找到神秘失踪的妻子可不是一件容易的事。在游戏设置的5大场景中，博士需要跨越重重机关障碍，更糟糕的是身后还有一块圆形巨石向他袭来。为了保证博士一路顺风，玩家要做的就是不断地生成环境，可以是石壁，也可以是跳台，帮助博士脱身并前进，这种玩法听上去就非常新颖。此外，本作同样也融入了技能和道具元素，获得的途径也还是通过使用金币购买。



至于游戏的上架时间，虽然此前预定在今年的夏季，但是由于该作还处在筹资阶段，所以具体的面世日期还得视筹资情况而定，不过最迟将在今年的冬季登陆iOS、Android、Mac、PC、Linux这五大平台。

iOS 7大改动，拟物化设计取消

iOS 7的设计将有大改动——这样的传闻很早便有了，“扁平化”设计是最大的猜测方向，而苹果的设计师则表示变动不会太大，那么拟物化与扁平化之间将是如何平衡的呢？六月的WWDC将为大家揭开谜底，不过在此之前，靠谱的剧透还是不可或缺的。

9to5mac网站带来了更多详细的iOS 7改动细节，他们对iOS 7的设计描述是“黑、白和到处扁平”。其中，重度的拟物化将会被抛弃，而不少黑白的UI将会加入。

为什么要去拟物化？熟悉设计会议的人表示，苹果的理由是拟物化的设计容易过时，

而当前iOS系统上的应用有诸多种设计，容易给苹果用户带来困扰，他们更想寻求一种统一的设计风格，破除目前苹果设备自带应用图标灵感不一、质感不一的局面。



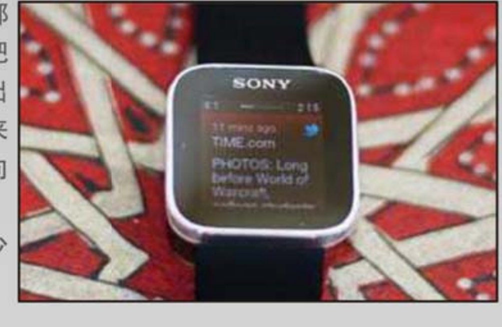
9to5mac网站透露了的设计变动包含以下几方面：应用设计、滑动解锁界面、通知中心、主屏幕及壁纸，大部分的系统应用将会得到重新设计，白色、黑色以及扁平化的主题风格将纳入其中，比如"Passbook"的动画被移除。备忘录、邮件、日历、地图都将用扁平的白色纹理设计，而区分它们则采用各自不同的颜色主题。木头、皮革、亚麻、阴影等元素将减弱或者去除，"Game Center"的象棋元素也将被剔除。

滑动解锁依旧存在，不过其上方的时间栏会从原先的透明、闪光变为哑光、深黑。输入密码的界面也会改变，白色文本、白色便可搭配黑色圆形按钮，将取代原先的正方形输入框。而锁屏界面的通知框也将得到部分手势操作功能。通知中心原先采用的是亚麻质地的背景，iOS 7中背景将变成深灰色，而且iOS 7最新测试版正尝试加入新的面板、快速启动信息，如通知中心部件。苹果也尝试了包括Wi-Fi、飞行模式、蓝牙等的快速启动面板。主屏幕的壁纸将采用全景式，这个设计Android很早之前已采用。键盘改变不大，不过阴影将去除。另外，iPhone的设计比iPad更为优先，其中，FaceTime将变成一个独立的应用。

当然了，以上所有信息都没有得到苹果的官方认可，所以最后的结果，只有到WWDC 2013时才会知道了。

智能手表路在何方?

目前苹果、三星、微软、Google和索尼都在研发智能手表，但大家似乎都没有必胜的把握，反倒是一些小型的创业公司动作飞快，推出了不少像模像样的"智能手表"。大公司相对来说更加谨慎，面向的是更大的用户群，一旦方向错了便可能错失机遇。而令整个市场迷茫的是，智能手表还没有明确的定义，Google Glass至少可以增强现实应用，那么智能手表能做什么呢？现在的答案是手机在手腕上的通知器。



智能手表屏幕一般不到2英寸，天生不适合阅读与输入，且性能低下。而手机不会有这个问题，显然替代智能手机是天方夜谭。这一点Synapse公司的工程师Pong最有发言权，他曾在微软的SPOT手表部门工作了10年，现在为Nike的相关手表业务做技术支持，对智能手表市场了如指掌。他认为可穿戴设备至少目前还没有足够的能量对抗智能手机，因为手机能做的手表几乎都做不到。

智能手表的优势在哪里？便携、可穿戴、低成本获取信息、长续航，而且在运动、健身上有独特的优势。所以与其说会取代智能手机，还不如充分发挥自己的优势，专心做一个辅助工具。辅助手机、智能家居、音箱、汽车等。智能手表操作便捷且易获取，可以做很多复杂设备的简单功能。除了查看手机的通知外，试想一个场景，手表绑定了个人信息，轻触对方的手表或者同时晃晃手腕，实现交换名片，加微博、微信，用手表签到、做闹钟等。在智能家居领域，回到家不用寻找照明开关，也不需要掏出手机控制，在手表上就可以打开电

灯。操控电视时，遥控器经常丢失，而手表随身携带，用手表来完成开关电视、换台等简单功能。除了辅助，它还可以发挥自身轻巧的特点，实现支付，刷公交卡、上班打卡，任何需要感应接触的操作，利用手表里的传感器即可。用手表检测心率，数据云同步，在健身方面大有可为。

类似的功能，基于跨平台的通知器、以及简单功能辅助或许会成为智能手表的真正用途。这时候一个极具号召力，同时拿出令人折服产品的厂商，将会笼络到大批资源，从而占据先机。

迪拜帆船酒店，入住即送镀金iPad



迪拜算是世界上富豪们的天堂了，这里的奢侈品多到令人目不暇接，而位于迪拜的豪华住处——帆船酒店中，服务员会给入住的客人一台24K的镀金iPad，里面预装了一个交互式用户体验软件，用来完善客人们的居住质量。这个iPad被称作“虚拟礼宾”，安装的软件可以提供有关酒店所提供的服务和餐厅的信息。除了镀金iPad，帆船酒店还提供镀金iPhone 5，镀金iPad mini以及镀金黑莓Q10。酒店的经理表示，此举是很正常的。因为若是要住进一间帆船酒店的客房，客人起码要支付一万五千美元，所以类似这种金iPad只是用来取悦精英人士的再普通不过的配件罢了。



▲图为迪拜的帆船酒店。

Kindle将于6月7日在中国开卖

这一次看来是真的了，根据新浪网的报道，亚马逊旗下的Kindle产品将于6月7日在中国内地上市，包括Kindle阅读器和Kindle Fire平板电脑系列。

Kindle在中国的上市之路几经波折。由于各种原因，亚马逊在中国先铺服务，再展硬件。销售渠道方面，亚马逊除自家网站外还将选择苏宁易购做为线上的独家销售渠道。此外，亚马逊还与苏宁等线下渠道达成合作，在门店设置品牌专区。大家看到这本《掌机王SP》的时候，应该已经可以买到行货版的Kindle了。





▲微博上流传的网友拍摄到苏宁北京安贞店的亚马逊销售柜台。



阿迪达斯推出智能足球，各项数据可无线传至手机



在阿迪达斯公司的眼里，足球领域向来就是一个科技含量非常高的领域，而阿迪达斯同样非常专注于如何将高科技融入到足球运动中，来帮助运动员更好地提高技术与训练质量。现在，阿迪达斯公司推出了旗下著名的miCoach科技训练装备新成员——智能足球，使用者可以通过这款足球统计每次的能量、速度、旋转与飞行轨迹，然后通过蓝牙传回到手中的iOS设备中。

miCoach智能足球从外观上看，与普通的足球相并没有什么不同，所以对于运动员来说，这个饱含科技含量的足球至少不会转移他们的注意力。而将miCoach智能足球打开之后，神奇的一幕就出现在了眼前。miCoach智能足球的内部包含了一套非常特殊的弹簧传感器，而在足球的中心则有一个小小的"心脏"。运动员与足球接触的所有数据都会通过传感器进入到中央控制器，然后数据会被统一分析。另外，阿迪达斯还专门针对iPhone或iPad开发了一款iOS应用，可以直接通过蓝牙4.0将这些数据传输的用户的iOS设备上。



想要得到有效数据，使用者至少需要将球踢出10米远。而在试验的过程中，应用程序可以事先设置好不同的内容来统计相关的数据。无论是任意球、角球、还是点球，都可以针对不同的情况来让使用者不停地挑战。



▲使用者在踢出足球之后，miCoach智能足球反馈给iOS设备的是51公里每小时的运动速度。

在应用程序上，踢球者与足球接触的部位、足球接收到了多少的能量以及足球的飞行速度，都可以在应用上第一时间展示出来。

不仅仅是简单的数据展示，这款配套的iOS应用还可以模拟足球的飞行轨迹，并且在iPhone或iPad上以3D的方式展示给用户，好让踢球者根据自己的需求随时调整自己踢球的脚法、力度和触球部位——直到你踢出了自己满意的轨迹为止。

miCoach智能足球除了球体本身，还包括了一款专用底座。当把足球放到底座上之后便可以自动充电，并且充电状态会通过底座上的绿色指示灯进行显示。目前阿迪达斯公司并没有对外公布miCoach智能足球的电池使用时间，但是根据设计工程师的描述，充满电之后使用一天基本不成问题。并且如果足球的电力即将耗尽，那么miCoach会第一时间在iOS应用上提醒用户，非常的智能。



目前关于这款miCoach智能足球的具体上市日期及售价还不得而知，不过相信在今年之内肯定会在市场上见到这款miCoach智能足球的身影。



iOS

Wake Alarm



类型：实用工具	厂商：Tiny Hearts Limited
价格：12元	版本：英文版

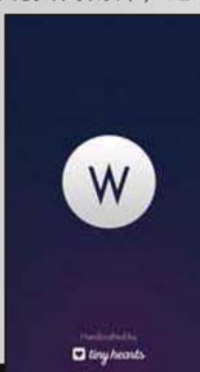
对于很多单身的人来说，智能手机的闹钟功能甚至已经取代了实体闹钟，虽然iOS上本身就有自带的闹钟功能，可相关的应用在App Store中一直层出不穷，这款“Wake Alarm”算是一款让被叫起床变得不再那么虐心的清新小应用。

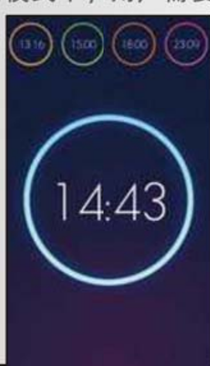
该应用的界面走的是最近非常流行的简约风格，进入应用后首先看到的就是亮蓝色的圆形转盘，当前数字时间，还有一小行操作指引。旋转转盘即可设定闹钟时间。如果要在“时”和“分”两个调节单位切换，只需在旋转转盘前先点击一下对应的单位即可。设定完成后会有一个漂亮的保存的动画，当然用户可以设定多个闹钟。

在主界面往下拉即可看到保存的所有闹钟，在单个闹钟上往下拖拽即是切换开关选项。用户的每一个操作都会有好玩的音效。

主界面向右划进入夜间模式，向左划进入设置界面。在设置界面里可以看到应用提供了三种闹钟模式：拍打、甩动和滑动。拍打模式下，用户可以通过拍打iPhone来实现小睡（Snooze），翻转iPhone来实现关闭闹钟；甩动模式下，用户需要在闹钟响起时甩动iPhone攒满能量槽才能关闭闹钟；滑动模式下，可以“下拉小睡，上划关闭”。

需要注意的是，在选择前两个模式时必须保持应用开启状态才可以生效，只有滑动支持后台运行。显而易见它的耗电能力也不弱，所以晚上最好插着充电线运行。







Android

闹钟ONE



类型：实用工具	厂商：NEXDEV
价格：免费	版本：中文版

说完了iOS上的闹钟应用，Android当然也不能落于人后，相比iOS上的“Wake Alarm”，这款全中文且免费提供下载的“闹钟ONE”也是别具一格的精彩应用。

同样走简洁风格的本应用，界面给人一种静谧的感觉，比起绝大多数都是让使用者遭到“折磨”为代价来被叫醒的同类应用，“闹钟ONE”别有一番独特的韵味。“闹钟ONE”的UI简洁大气，以灰、白、蓝为主色调。不管放在Android的哪一个定制系统上，都丝毫没有不适感。就连窗口小插件的设计，也是完完全全的Android风格，相信再挑剔的Android系统美化用户都无话可说。

除了一本正经的闹钟功能，“闹钟ONE”还会自动记录分析使用者每次闹钟响起时，延迟了多少次才关闭闹钟。当记录的数据足够分析时，它便会在开启闹钟或设定新闹钟时给出个性化建议，比如增大闹钟音量或是调整闹钟响铃方式。另外，其人性化的“打盹”功能，可以在60分钟内以1分钟或5分钟为间隔设定短暂提醒。当然，除了真的“打盹”，这个功能也适用于烹饪、健身、任务安排等诸多场合。



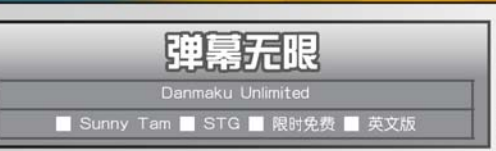






iOS





《弹幕无限》是一款非常典型的日系弹幕风格纵向飞行射击游戏，可以说是核心玩家不可错过的作品，如今随着它的续作《弹幕无限2》的推出，一代也展开了限时免费活动。

作为游戏标题中直接醒目地加入“弹幕”二字的作品，游戏过程中敌我双方的机体都有着大量的子弹射出，在屏幕上形成密不透风的弹幕效果，加之独特风格的2D画面表现手法，让人不得不感叹这种纯正的日式STG果然还是要由日本厂商开发才拿得出手。相比于另一款移植到iOS上的知名日式STG《怒首领蜂》，本作不仅有精美的2D画面，还强调了3D贴图的效果，使得游戏在视觉冲击力上有着相当令人惊艳的表现。

游戏的操作基本靠触控操作完成，而且定位比较自由，玩家可以在屏幕上的任何一处触发对机体的移动控制，而不需要直接按到机体本身。同时游戏还在屏幕的下方留出了一定的空位，方便玩家专门在这一区域进行操作，而机体的射击工作则是系统自动完成。总的来说，这样的操作方式相当顺手，不必担心手指遮挡自己视线的问题发生，喜欢射击游戏的玩家不要错过。







iOS

Android



俄罗斯方块闪电战

Tetris Blitz

■ EA Games ■PUZ ■免费 ■ 英文版

作为掌机玩家，“俄罗斯方块”这个名字我们当然耳熟能详，不要说是在掌机上了，经过多年的发展，即便在iOS和Android上也已经推出了不少的相关游戏。再经典的游戏见多了也会让人审美疲劳，那么这款出自EA之手的《俄罗斯方块闪电战》究竟有什么吸引人之处呢？答案就在游戏名称中的“闪电战”三个字上了。

在保留《俄罗斯方块》最基础规则的前提下，本作中的“时间模式”为游戏加入了全新的玩法，每次游戏的时间被设定在2分钟，玩家要在限定的2分钟内尽可能地获得高分。而游戏真正的创新之处在于操作上的变化，比起传统玩法中更改方向和控制下落方块的位置的玩法，本作将几个操作融为一体，直接在下方的方块堆上给出相应的下落位置，玩家选择一个合适的位置后触控点击，方块便会闪电般地直接落到此处——甚至连更改方块方向的步骤都省略了。当然了，游戏的画面也因此变得更加绚丽，不过毕竟是主打爽快感的“闪电战”，所以难度降低也在情理之中。

游戏虽然是免费提供下载，但道具却是要内购才能获得的，例如将游戏时间放慢的辅助类道具便是如此，当然了，这些道具即便不购买的话也不会影响到游戏的体验就是了。







进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

备受玩家期待的《怪物猎人4》终于确定了发售日，9月14日后3DS上就将迎来新一波的狩猎热潮。而今年的TGS是在9月19日开幕，这掐指一算两个重头内容很可能赶在同一辑，到时候恐怖的工作量真是想想都带感啊……

3D短波

5月15日 GAME

e商店日服仅更新了一款《3D索尼克》，这是“《索尼克》系列”初代的简单移植版，对应3D立体显示效果。次日的美服更新则相对“给力”一些，除了已经在日服率先发售的《宇宙船达维号》以外，还有《着装游戏 魔法泡泡》、《保龄球Bonanza 3D》和《剑与士兵3D》。



▲《剑与士兵3D》是一款有趣的塔防类游戏，之前也在iOS和PSN上推出过。

5月22日 GAME

曾于今年年初在欧美先行发售、并受到好评的《枪手克莱夫》终于在e商店日服上架（日版名为《枪手故事》）。美服方面则于次日迎来了《peakvox 莉莉韵律》（日服已于去年12月上架）。



▲《枪手克莱夫》的画面风格独特，仿佛是由粉笔勾勒出的美国西部小镇。

5月29日 GAME

e商店日服追加了两款游戏，一款是SEGA“3D重制计划”的第4作——《3D兽王记》，除了对应3D立体显示外，还加入了双人模式和“反复无常变身”模式；另一款平台类动作游戏《心跳配对宝贝》的主角原是一名丘比特，却因为一个奇怪的想法而被丢入到了魔界。美服方面除了终于盼来《电波人RPG2》外，还有一款休闲游戏《橡皮糖熊 迷你高尔夫》上架。



▶当年玩过原版《兽王记》的玩家一定对这个变身画面印象深刻。

5月29日 EVENT

Level-5为纪念公司创立15周年，对旗下游戏的下载版进行半价打折的大酬宾活动。在5月29日～6月11日期间，包括《雷顿教授与超文明A的遗产》、《雷电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣》、《纸盒战机 爆 升级版》等佳作在内的22款游戏，在e商店的售价全部降低50%，感兴趣的玩家一定要抓紧时间。



5月31日 EVENT

当天的任天堂直播会为“《怪物猎人4》+《逆转裁判5》专场”，相比前几场直播会的反响平平，《MH4》在会上公布发售日可谓赚足了眼球。岩田聪社长又有出彩表现，《逆转裁判》风格的插图“直接”让观众们笑出声来。回想起之前他在直播会上与《脑锻炼》、《纸片马里奥》、《朋友聚会》等游戏的联动，让玩家不得不感慨“聪哥真会玩”。



▶『聪哥真会玩』系列又添一个亮点。

下载推荐

ACT	动作		3DS
鸡蛋大冒险	たまご大冒険		
Tom Create	日版	2013年4月24日	推荐度 B
1人	400日元	无对应周边	



《鸡蛋大冒险》是Tom推出的又一款3DS下载游戏，之前该社在e商店的作品质量都有所保证。在本作中玩家能操作一枚可爱的鸡蛋破除万难展开冒险，游戏在简单易上手的基础上增加了丰富多彩的任务，使得游戏时间有所保障。那么本作的魅力究极在哪里呢？感兴趣的朋友接着往下看吧！

文 鸡蛋仔

系统介绍

基本操作

键位	作用
十字键	移动/切换关卡或难易度
滑杆	移动
A	确定/切换鸡蛋菜肴的显示情报
B	跳跃/取消
Y	配合移动为奔跑/进入提升能力界面
X	查看已经获得的鸡蛋菜肴
L	–
R	–
Select/Start	开启系统菜单

主角的能力

主角共有三项能力，分别是HP、速度（スピ–ド）和硬度（かたさ），玩家可以在选关画面中按Y键对这几项能力进行强化，强化时需要消耗鸡蛋点数（エッグポイント），鸡蛋点数可以在关卡中完成任务或过关后获得。此外，主角还可以做出以下特殊动作，对于攻关而言至关重要。

二段跳：在跳跃中再次按下跳跃键可以进行二段跳。

反弹跳：跳跃中接触到墙壁，按下跳跃键可以向反方向再次跳跃，利用这点可以连续跳跃到很高的平台，是本作中非常重要的技巧。

高速冲刺：按Y键进行奔跑，一段距离后可以缩成一个球进行高速冲刺，除了速度极大提高外，还可以直接通过一些平时不能通过的地方，例如特殊的云层地形或滚烫的熔岩区域等等，不过一旦碰到障碍物就会停下来。

鸡蛋孵化

主角大部分时间都是处于鸡蛋状态的，该状态下吃到关卡中的小鸡会不断的增加下屏幕中鸡蛋的孵化率，孵化率达到100%时就会自动孵化成鸡仔，鸡仔状态时是无敌的，避免一切伤害的同时还能将全部敌人弹开，在高难度模式下非常有利。缺点在于持续时间只有十秒左右，且鸡仔状态下无法使用高速冲刺。另外，如果能吃到每关固定的黄金鸡蛋，也可以立刻进入鸡仔状态。

关卡与难度

游戏中一共有16+1个关卡，最后一个为隐藏关卡，需要获得其他关卡中全部16尊黄金鸡蛋雕像后才能开启。每个关卡都有两种固定任务，分别为指定时间内通过关卡（X分X秒以内にクリア），以及获得指定数量的小鸡（ヒヨコをXXX以上GETしてクリア）。完成任务的具体要求时间和数量与关卡的难度有关，难度越高要求越高。完成关卡任务可以获得额外的鸡蛋点数作为奖励，但不同难度的奖励只能领取一次，领取后会在选关画面中显示出来。

本作一共有3个难度可供玩家选择，难度不同、敌人在关卡中的配置以及地型也不一样，任务的完成要求也会有很大区别，玩家能够接关的次数也会相应减少。成功完成某难度后，选关画面中会以星号来显示。

鸡蛋大魔王

第八关出现的BOSS，也是本作所有关卡中惟一需要打倒它才能通过的关卡。会使用冲刺，大跳跃等攻击方式，攻击它的方法就是当其进行攻击时，将中央油锅内出现的蔬菜踩下去（踩一下就会掉），让其掉落到热油内，反复数次即可（难度不同要求次数也不同）。看准它的攻击方式，注意它缩成球滚过来时和玩家一样是不会掉落到热油内的，但它冲到尽头会反弹回来，躲开它的攻击将中央的蔬菜踩下去就能反击。另外不要太早将蔬菜踩下去，这有可能促使它使用大跳跃，这样很容易被它攻击到，同时也无法逃脱。

收集要素

黄金鸡蛋

游戏中每个关卡里都有一尊黄金鸡蛋雕像，获得后不但可以立刻强制变成鸡仔状态，在过关后还能获得额外的鸡蛋点数，获得了该关的黄金鸡蛋雕像，在选关画面中会显示出来，每关的鸡蛋雕像位置都是一样的，跟难度无关，以下是所有关卡中黄金鸡蛋所在的位置。

关卡	黄金鸡蛋位置
第一关	从第一个有落石的地点奔跑往起始方向的上方跳，必须以高速冲刺的状态通过云地形道路后，在起始位置最上方获得
第二关	在接近终点一处可以往上跳的平台位置，跳上后往右边高速冲刺后进行大跳跃获得
第三关	通过第二个存档点后，在接近终点的一个向下的大斜坡上利用高速冲刺跳上右上角的平台，在平台最上方获得
第四关	在第一个存档点的下方，利用高速冲刺通过最下方的温泉水区域后在右边的平台上获得
第五关	在靠近最后一个存档点前一个很大的向下的斜坡前，高速冲刺后向右上角跳，通过这里的云层地形后获得
第六关	在第二个存档点的右边，被小龙卷风吹到高处的平台上，需要高速冲刺后通过该平台左边的云层地形，在最左边获得
第七关	在第三个存档点的右边，往传送带最下方走，一路向右下移动后高速冲刺通过右上方的云层地形后获得
第八关	在关卡大约3/4的位置，有一大片热油的区域，最下方高速冲刺过去即可看见，直接跳过去也可以，不过会连续受到伤害
第九关	难度比较高的关卡，在接近终点的位置，有一个电锯的平台右上，需要高速冲刺一路滚上去并通过云层地形后获得，路上有很多敌人，把握好时机多试几次
第十关	在接近终点的位置，最后一个存档点前一个有蜜蜂型敌人的陷阱里，跳下去即可获得，需要先躲开蜜蜂，获得后立刻变身撞飞蜜蜂再利用墙壁反弹跳上来

关卡	黄金鸡蛋位置
第十一关	在第二个存档点的右边，头顶有火球和不少小鸡的地方，利用二段跳和墙壁反弹跳到最上方，在通道左边的尽头获得
第十二关	在最后一个存档点前，坐升降平台到达最高处后自动获得，注意空中的蜜蜂
第十三关	在到达关卡一半的位置往上跳，出现道路后一直往回走，走到大约1/4关卡位置的地方利用高速移动的平台到达最左上角的道路尽头即可获得（其实一路走过来时就可看见，主要是后面几个平台移动速度快比较难跳）
第十四关	在关卡接近一半的位置，有很多旋风和熔岩的地方，在最右下角角落的熔岩位置获得
第十五关	在接近终点的位置，有两个巨大压锤的中间，利用一边的压锤使用反弹跳到画面正上方的区域，在最右边获得
第十六关	在关卡约3/4的位置，有大量旋风的地方，走上方的平台后高速冲刺往右边前进，连续跳跃2次后通过一小块云层地型后被旋风吹到高空自动获得（把握好距离1段跳即可，2段跳会失败）
隐藏关卡	在最右边的平台上进行高速冲刺后连续往左边跳跃，通过数个云层地形后在一开始位置的上方获得，是获得难度最高的黄金鸡蛋雕像（注意前三个平台必须跳跃，后面的平台位置比较低，一路冲刺过去即可）

鸡蛋菜肴

在游戏中任何伤害都有可能让主角这枚鸡蛋变成一道"菜肴（レシピ）"，本作可以做出共计30种不同风格的鸡蛋菜肴，例如撞到墙壁、被不同的敌人攻击等等。每做成一道菜肴就会在画面右上角显示出来，过关后可以按X键进入菜单内查看。这些菜肴并没有实际作用，喜欢的玩家可以注意收集一下，以下是30种鸡蛋菜肴的获得方法。

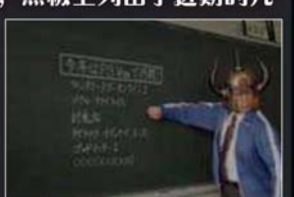
编号	名称	获得方法
No.01	目玉焼き	跳跃的时候撞到墙壁或天花板
No.02	玉子焼き	被第八关的平底锅烧到
No.03	ゆで玉子	掉落到第六关出现的熔岩里
No.04	温泉玉子	落入第四关的温泉水内
No.05	オムレツ	缩成球高速冲刺的情况下撞到墙壁或天花板
No.06	亲子丼	撞到第四关的鸟型敌人
No.07	他人丼	撞到第二关最后的恐龙型敌人
No.08	天津饭	撞到第四关的蟹型敌人
No.09	だしまき玉子	被第八关最后的BOSS鸡蛋大魔王碰到
No.10	スクランブルエッグ	被第七关最后出现的火箭炸到
No.11	玉子とうふ	撞到第三关最后出现的穿山甲型敌人
No.12	扬げ玉子	掉落到第八关出现的热油内
No.13	スコッチエッグ	在第八关的热油区域内将HP耗到0死亡时获得
No.14	ポ-チド エッグ	掉落到画面以外的地方死亡
No.15	锦丝玉子	撞到第七关出现的电锯
No.16	おでん	碰到天花板上掉下来的冰柱
No.17	茶碗蒸し	第五关猜水果的机关失败被砸破时获得
No.18	ニラ玉	撞到第一关或第二关的花型敌人
No.19	ウニのカルボナ-ラ	撞到第四关的海胆型敌人
No.20	月见そば	被第六关出现的陨石砸到
No.21	ホットケ-キ	撞到第二关的蜜蜂型敌人
No.22	薄烧き玉子	被第五关最后的铁拳砸到
No.23	クレ-ブ	撞到岩石或铁球并造成伤害时
No.24	烧き玉子	撞到第五关出现的火球陷阱
No.25	炒り玉子	撞到第六关最后出现的岩石怪兽
No.26	サボテンと玉子の炒め物	撞到第五关出现的绿色仙人球
No.27	かま玉うどん	撞到第一关最后的蛇形敌人
No.27	玉子かけごはん	未受到任何伤害且没有掉落到画面外的情况下过关后获得（不限难度）
No.29	ヒヨコまんじゅう	变成无敌状态的情况下掉落到画面外的地方死亡
No.30	オムライス	取得第十七关的黄金鸡蛋雕像并过关（不限难度）



本作的画面清新可爱，操作简单易上手，内容也颇为丰富，三个难度共计17个关卡，再加上各个难度的挑战任务，鸡蛋菜肴以及黄金鸡蛋的收集也大大延长了游戏时间，完美需要大概20小时。作为一款只要400日元的下载游戏来说，性价比可见一斑，推荐给喜欢清新风格以及横版过关游戏的玩家。



不久前索尼在一个“共斗先生”的PSV广告中闪现出有趣的一幕，黑板上列出了近期的几个“共斗”游戏，包括《PSO2》、《灵魂献祭》、《讨鬼传》等，最下面则显示着一款还未公布的游戏，其名字用几个圆圈字母来表示，由于其字符长度正好与《怪物猎人》的日文名一样长，顿时让众多玩家YY不已，结果不久后谜底揭开了——《怪物猎人》什么的只是你们这些小市民一厢情愿的幻想罢了，这货是《自由之战》。虽然目前这款全新的作品所公布的情报还不多，但起码官方公布的那段火爆CG还是能给人一丝期待的，期待PSV上的“共斗”游戏会越来越多吧。



PS Mobile有好游戏——《勇者别嚣张》新作

PS Mobile虽然是PSN上的一个大频道，但估计大家很少进去，原因嘛大家都心知肚明，游戏太烂了（笑）。不过最近有一款新上架的游戏大家可以试试，那就是像素风格的创意游戏《勇者别嚣张》的续作，新作继承了原作的风格和世界观，但这次游戏变为了消除类型。游戏的目的依旧是魔王对抗勇者，通过消除同种类型的方块，就可以召唤出对应的魔物与勇者战斗，方块的连锁、魔物的进化等要素有机地融合在游戏中，玩起来还挺有意思哦，日服游戏的售价为600日元，感兴趣的玩家不妨去下载尝试一番。





用PSV收听电台，日服推新应用

5月28日，日服新推出了一款PSV应用程序——“radiko.jp”（安卓平台早有这个），它由索尼与radiko.jp网站合作制作，玩家可以免费下载。软件充分利用PSV的触屏功能来操作，可以查看节目表，还支持与推特联动，同时也支持后台运行，玩家在使用其他应用时可以同时收听。不过，国内玩家也只能看看，因为它会检测IP，限定日本国内IP使用，当然你要有兴趣的话可以挂个代理试试看。





《灵魂献祭》第5弹DLC公布

《灵魂献祭》的新DLC最近又公布了，作为第5弹DLC，这次不仅有新怪物和新场景加入，系统方面也新增了一些改进。这次新加入的两个怪物分别是苍蝇王子和猫王子，从已公布的视频来看，苍蝇王子又是某怪物的亚种性质（某些招式跟冰雪女王一样），而猫王子看起来则是全新的怪物，漂浮在空中作战，有不少让人意外的招式，不禁给人一些期待。对应新怪物的新场景叫“ルナ荒野”，看起来真有被月光照射的荒野的味道。系统方面的改进主要是以下三点：

◆指南针设计变更，变为显示人型魔物的位置。

◆在多人游戏任务中追加了新的聊天短语。

◆可以在任务清单画面中确认供物报酬。

这次的DLC预定在6月6日提供下载，大家拿到本辑《掌机王SP》时应该已经可以下到了。




▲两个新怪物，苍蝇王子和猫王子。




▲全新的场景ルナ荒野。



▲联机时追加了新的聊天短语，什么时候能自由打字呢？

5月PS+免费游戏一览（5月15日～6月19日）

（注：以下只列出PSV、PSP、PS游戏，因免费游戏可能会更新，名单只做参考）

5月份各服PS+要数日服更新幅度最大，感觉日服总是沉寂两个月然后爆发一次，这次包括有《纸盒战机W》、《特殊报道部》等还算比较新的PSV游戏都免费了，而PSP的游戏更是有一堆；港服本月也挺为给力，《VR网球4》、《奥加韵律》、《僵尸大亨2》等素质都不错；美服有《苍翼默示录 连续变换 扩张版》和《细菌爆发》，前者大家应该比较熟悉了，后者是一款最近在欧美地区推出的益智游戏，通过不同颜色细菌的爆发来感染其他颜色细菌，类似于消除类游戏，喜欢益智游戏的玩家可以关注。

日服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	纸盒战机W【NEW】	ダンボール战机W
PSV	Nikoli的谜题V 分房间【NEW】	ニコリのパズルV へやわけ
PSV	特殊报道部【NEW】	特殊报道部
PSP	罪恶装备 XX 重音核心PLUS【NEW】	GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS
PSP	格斗之王 94【NEW】	THE KING OF FIGHTERS' 94
PSP	侍道2携带版【NEW】	侍道2ポ-タブル
PSP	纸盒战机W【NEW】	ダンボ-ル战机W
PSP	世界英雄【NEW】	ワ-ルドヒ-ロ-ズ
PSP	100万吨大卸八块	100万トンのバラバラ
PSP	英雄传说 空之轨迹FC廉价版	英雄传说 空の轨迹FC PSP the Best
PSV	极限脱出ADV 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス
PSV	时间旅人	タイムトラベラ-ズ
PSV	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS
PSP	时间旅人	タイムトラベラ-ズ
PSP	纸盒战机 爆 强化版	ダンボ-ル战机 ブ-スト
PSP	捉猴啦 比波猴战记	サルゲッチュ ピポサル战记

美服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	苍翼默示录 连续变换 扩张版【NEW】	BlazBlue: Continuum Shift EXTEND
PSV	细菌爆发【NEW】	Germinator
PSV	尼特的地下探险	Knytt Underground
PSV	街机弹珠台	Pinball Arcade

欧服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	神秘海域 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力异想世界	Gravity Rush
PSV	不再犹豫	Sine Mora

港服

机种	游戏名	游戏原名
PSV	VR网球4 世界之旅【NEW】	Virtua Tennis 4: World Tour Edition
PSV	僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇【NEW】	Zombie Tycoon 2: Brainhov's Revenge
PSV	奥加韵律【NEW】	orgarhythm
PSP	癫狂计划【NEW】	Hysteria Project
PSP	真实犯罪 开膛手杰克	Actual Crimes: Jack The Ripper
PSP	三极姬	Sangokuhime
PSV	涂鸦小子	Jet Set Radio
PSP	绝对英雄改造计划	ZttaiHeroKaizouKeikaku
PSV	神秘海域 黄金深渊（中文版）	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	外星粒子觅食传说	Tales From Space: Mutant Blobs Attack
PSV	13号小队	Unit13

奖杯神作，免费下载——《绘画频道》

文 苍穹

《绘画频道 新涂鸦公园》是SCEJ于2012年12月26日推出的一款绘画类应用，从今年5月30日开始，这款软件变成免费下载的了（部分画笔效果和道具收费）。本作对应奖杯系统，且达成100%只要短短的10分钟，简单得令人发指。不过该软件目前仅在日服提供下载，玩家们在搜索原名“えちゃんねる NEW ペイントパーク”注意选择“无料版”。



奖杯列表

虽然没有白金奖杯，但10分钟拿到7铜杯、3银杯、1金杯对奖杯爱好者来说还是具有极大的诱惑力的。“Ad-Hoc比赛”相关的两个奖杯只要自己一个人就足以完成，无须担心。

奖杯	名称	解锁条件
铜杯	初めて游んだ	初次游玩《绘画频道 新涂鸦公园》
铜杯	カメラ	用摄像头拍照
铜杯	ステッカ–	选择贴纸
铜杯	フォト	打开相册
铜杯	コンテスト参加!	初次参加Ad-Hoc比赛
铜杯	色を混ぜた	在调色板进行颜色混合
铜杯	取り消した	点击“撤销”图标
银杯	初めてのおえかき	初次完成绘画
银杯	ぬりえ	选择“上色绘画模式”
银杯	点つなぎ	选择“连线绘画模式”
金杯	コンテスト优胜	初次获得Ad-Hoc比赛的冠军

标题界面（Offline）



1.连线绘画模式
2.上色绘画模式
3.自由绘画模式
4.Ad-Hoc比赛模式
5.系统设定

启动后软件会自动联网并进行twitter认证，无视直接进入离线模式即可。离线模式下的可选功能较少，主界面如上图所示。连线绘画模式和上色绘画模式分别对应“ぬりえ”和“点つなぎ”奖杯，点击进入即可解锁。进入Ad-Hoc比赛模式后需要建立房间，点击王冠图标随意设一个比赛主题，系统提示没有其他玩家加入、是否继续时选择YES。在画布上随意涂鸦，待倒计时结束后需要进行投票，点选自己的画作就能拿到“コンテスト参加”和“コンテスト优胜”这两个奖杯。

画布界面

1.返回标题界面
2.系统设定
3.清空当前画布
4.选择贴纸
5.打开相册
6.启动摄像头
7.选择绘画的主题（仅Ad-Hoc比赛模式可用）
8.查看过往的画布
9.隐藏功能按键
10.撤销/重做
11.打开调色板
12.选择画笔

在任意绘画模式的画布界面点击右上角的小箭头都能调出如上图所示的功能按键，灰色的按键表示无法使用，部分功能如吸管、水彩笔需要在PS商店付费购买，没有也不影响。贴纸、相册和摄像头功能分别对应一个铜杯。打开调色板，点住左上角的“+”号并选择几个不同的颜色，就能进行颜色的混合操作，解锁“色を混ぜた”奖杯。随意画几笔，点击撤销箭头获得“取り消した”，拖动右下角的翻页图标获得“初めてのおえかき”。前后10分钟不到便能搞定奖杯列表，可谓快哉！

结语

上面只是针对各奖杯的拿法简单介绍了《绘画频道》这款应用，其实在线模式下还有更多有趣的功能，通过本软件更能随时涂鸦并与他人分享、交流。感兴趣的玩家不妨慢慢发掘，相信充满创意的你能够绘制出优秀的画作！





潜伏的未知恶意

谈游戏中的克苏鲁神话

今年5月发售了两款与神话密切相关的掌机游戏，其一是3DS平台上备受老玩家瞩目的《真·女神转生Ⅳ》，另一款则是当红动漫作品的改编游戏、在PSV上登场的《潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏》。一款是风格复古的回合制RPG，一款是卖萌搞笑玩NETA的美少女文字冒险，如果要给风格大相径庭的它们找到一个共同的连接词，那便是“克苏鲁神话”了。与世界上的大部分神话体系相比，克苏鲁神话的特殊性令它与那些壮丽的开天辟地、英雄史诗之间泾渭分明，如同带毒的蔷薇刺闪着邪恶的诱惑之光。这里笔者就以自己积累得不多的阅读经历和资料，向非资深神话迷的各位读者们介绍一下该体系。

文 9节菖蒲　编 胧月　美编 澄香

诞生与世界观

大家很难想象一支被称作“神话”的体系诞生至今居然才百年光景——著名的埃及神话、印度神话、美索不达米亚神话、玛雅神话等等，每一支都拥有几千年的历史，就年龄来说，克苏鲁神话相比它们不过是婴儿。克苏鲁神话最早起源于美国的一群恐怖小说作家，以霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特为代表，志同道合的他们创造出架空的神祇、地名以及书卷，在共同的世界观下书写出众多半恐怖半科幻的小说篇章。此后，越来越多的作家被该世界观吸引，共同加入到作品的创作，影响力遍及全世界。打一个不太谨慎的比方，它有些类似于“东方”系列，只不过主题要严肃黑暗得多。另外，克苏鲁神话没有明确的宗教意味，世界各地所谓的“克苏鲁信徒”，其实只是该文化的爱好者，而真正发自心底崇拜那些大恶神的，几乎都在克苏鲁系的文学作品中出演疯狂的邪教分子。作品中的主人公最终大多也无法逃离恶神的蛊惑与支配，沦为其战栗的奴隶或牺牲者，上演亦真亦假的戏中戏。

名称中的“克苏鲁”三个字，是该神话中的一个代表邪神——这类邪神在作品中被更为准确地称作“旧日支配者”（Great Old Ones），然而克苏鲁并非它们的首领，力量也不算最为强大，甚至也不是故事的中心，之所以该神话以它的名字命名，与其代表作《克苏鲁的呼唤》密不可分。

由洛夫克拉夫特奠基的早期克苏鲁神话，其世界观是黑暗乃至绝望的。大家回想一下自己熟知的那些神话故事，会发现它们大部分都是光明的、向善的——创世神全知全能；世界的守护神善良慈爱（尽管有时候很严厉）；威胁世界的魔王一次又一次倒在英雄的利剑下；妖怪们总是被神力降服后服务于众神；人类经受的诸多考验，最终都是为了通向快乐解脱的乐园……在克苏鲁神话中，人类由“众神的宠儿”变为微不足道的蝼蚁，那些拥有伟大力量的“神灵”，若非对人类怀有恶意，便是完全无视人类的存在。怀有好奇心的人类（往往是作品中的主人公）若想探求这些神秘事物，便会招来灭顶之灾。

游戏中的克苏鲁神话

由于克苏鲁神话虽名神话，实际并不属于任何神话体系，而是由多部作品进行补完的架空世界观，属于亚文化的一个分支。因此，尽管克苏鲁神话非常著名，死忠也数量庞大，但是真正全面集成克苏鲁神话的游戏作品并不多。而克苏鲁神话通过再创作而逐渐构建的形式也为甄别这些作品的隶属造成了一定困难。前面已经说过，克苏鲁神话是霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特的小说创作为原本，经由诸多作者共同创造而加以补

完，那么广义上来说，只要是接受了洛夫克拉夫特的创作设定而进行衍伸的作品都可以算作克苏鲁神话的一部分，这也是克苏鲁神话时至今日依旧在不断发展壮大的原因。不过，我们将要看到的诸多带有克苏鲁神话影响痕迹的游戏作品有时只是借鉴了克苏鲁神话的名词与符号，与其阴暗的视点已经相去甚远。而另外一些尽管在形式上并没有披上过多克苏鲁神话的外衣，却在精神内核上与其相互吻合。因而对于克苏鲁神话衍生作品的判定并不是一件容易的事情。而本文在选择上也将采用已经达成共识的游戏作品。另外，游戏设定本身往往混杂多个不同世界观的影响。如"《女神转生》系列"的恶魔设定来自北欧、希腊、印度等不同神话，也包含有克苏鲁神话的内容，至于价值倾向的或者衍生设定则往往极其细微。



世界观的继承

事实上，在电子游戏之前，桌面游戏对于克苏鲁神话已有表现。克苏鲁神话通常与其他西方奇幻体系一样，构成了桌面游戏（纸笔角色扮演游戏）的背景。与游戏之中的后来者相比，这些早期桌面游戏对于克苏鲁神话几乎全盘引进，与原著意趣非常接近。其中，最为著名的即是与克苏鲁神话代表作品同名的《克苏鲁的呼唤》。

1926年，阿克罕镇的人们正沉醉于战斗胜利的喜悦之中——通宵达旦的舞会、盛装的少女、畅饮不尽的美酒、宛如永不结束的嘉年华。然而，在人们看不到的角落之中，黑暗正侵袭着阿克罕。远古的邪神已经从沉眠之中苏醒，在虚无的时空中寻找着通往现世的门。而你，作为少数洞悉危机的调查人员，必须在这些远古邪神毁灭世界之前，与同伴协力关闭这些异界之门，并且永远地隔绝他们的入侵。

桌游《克苏鲁的呼唤》诞生于1987年，以奇特的背景与深邃的故事而深受玩家喜爱。为了进一步展现克苏鲁神话的宏大世界，游戏的每一张场景卡与神话卡上都附有为数不少的介绍文字，虽然有些不仔细阅读也并不影响游戏进行，但是对于具有考据爱好的玩家来说，这些背景介绍的确能够增添不少游戏乐趣。

另一款以邪神信奉者的视角表现克苏鲁神话的桌面游戏是《繁星正点》。尽管带有一定的恶搞意味，就世界观而言，《繁星正点》之中依然流淌着克苏鲁神话的正统血脉。

在至为久远以致无法估算的年代，旧日支配者曾经统治着这个世界，其力量无比强大，远超乎渺小的人类的想象。但是如今，它们却沉睡在时间与空间的夹缝之中。玩家将扮演探求禁忌知识以召唤邪神的奴隶，试图运用扭曲的力量改变天空的星象，而后旧日支配者和他的仆从就能够归来。

可以看出，以克苏鲁神话为蓝本的桌面游戏基本继承了克苏鲁神话"在广阔浩瀚的宇宙之中，人类的存在是如此渺小，而任何企图探求神秘未知的行为都将引发不可知的灾难"这一主题。

早期PC游戏之中也有不少与克苏鲁神话有关的作品。值得注意的是，它们之中的大多数与生存恐怖密切相关。这也得益于克苏鲁邪神众极端非正常向的造型设计。甚至有一种说法认为，作为20世纪影响最大的恐怖小说家之一，霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特间接导致了现代恐怖生存类游戏的诞生，比如雅达利的早期作品《鬼屋魔影》。玩家一直认为这款作品与克苏鲁神话有着千丝万缕的联系，但是大多只是从氛围塑造与道具名称上进行猜想。有趣的是，在2012年游戏开发者大会上回顾《鬼屋魔影》开发历程的报道让这款作品与克苏鲁神话之间的关系渐渐理清。"当时，Infogrames正与《克苏鲁的

呼唤》（Call of Cthulu）游戏许可的所有人Chaosium协商，打算采用“洛夫克拉夫特式”（Lovecraftian）的恐怖风格。不过，拜托了，别考虑《克苏鲁的呼唤》吧，那个角色表太糟糕了，他开玩笑说。”随后一名新的作家加入团队，之后诞生的正是看上去非常克苏鲁但又没有明显表征的《鬼屋魔影》，这些作品的血脉被《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》与《失忆症 黑暗后裔》所继承。《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》由Bethesda打造，是少数从名称就能看出克苏鲁血脉的游戏作品。在游戏过程中玩家会遇到各种具有克苏鲁风格的怪物，而剧情则改变自洛夫克拉夫特小说原著《印斯茅斯之影》和《达贡》。《失忆症 黑暗后裔》虽然看上去与克苏鲁关系并不大，不过凡事不能只看表象，爱好者们发现了打造这款游戏的游戏引擎名为HLP2，而HLP正是洛夫克拉夫特的名称缩写，而游戏之中也使用了克苏鲁神话的特殊概念SAN值。有趣的是，在IGN评出的十大恐怖游戏之中，《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》与《失忆症 黑暗后裔》恰好分列第一、二名，由此或许能够说明克苏鲁神话带给人们的恐惧感是多么刺骨。

而与这些遵从克苏鲁神话原初设定的桌面游戏与PC生存恐怖游戏前辈不同，游戏后来者之中的克苏鲁神话则更多加入了与剧情需要相关的观念，这些观念并不像克苏鲁神话本身那样“反人类”。比如《机神咆吼Demondane》虽然沿用了克苏鲁神话的一些设定，但是将“只有发狂或者死亡才能从这种绝望之中解脱”的意境改为“与绝望对抗，并打破绝望”，可说意趣已经相去甚远。



多数游戏对于克苏鲁神话的援引采取这种方式。可以说，这也是一种既能够以克苏鲁神话的神秘吸引受众，又能够让初次接触这一体系的玩家不致因为克苏鲁神话的阴暗与恐怖而感到退缩的方式。换句话说，这是接引新人入坑的绝佳手段。

《潜行吧！奈亚子》

提到借鉴克苏鲁神话的名称与符号，不得不提及人气轻小说《潜行吧！奈亚子》及其改编动画与即将在PSV登场的相关游戏作品《潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏》。因为这是一部无论对于克苏鲁众抑或普通玩家都会令其三观尽毁（用克苏鲁神话的术语来说，即SAN值的绝大降低）的作品。对于克苏鲁众而言，令人恐惧的诸位邪神摇身一变作为恶意卖萌的天然呆美少女出场，恐怕是之前入坑从未料想到的情况。而被一众美少女吸引去补克苏鲁神话原著的普通玩家，则不免惊呼“我家奈亚子不可能这么可怕”。归根结底，《潜行吧！奈亚子》是一部除了名称与符号（外加一些克苏鲁梗）之外，与克苏鲁神话几乎没有任何关系的作品。在赞叹11区人民的二次元化能力之余，我们也就可以想见仅仅“借鉴名称与符号”，可以做到什么样的程度。



我们不妨来看一下克苏鲁神话之中



二次元梗之中的《潜行吧！奈亚子》。

不过话说回来，给克苏鲁神话加上二次元萌少女属性确实为推广增加了不少便利，或者这也是邪神诸多阴谋之中的一个也说不定。随着PSV游戏的发布，奈亚子风恐怕会越吹越厉吧。

不过反观克苏鲁神话之中的奈亚拉托提普，虽然令人恐惧，却也是人气十分之高的角色。作为旧日支配者诸神阿撒托斯的信使和意志代理人，奈亚拉托提普拥有与旧日支配者之中最强者同等的能力。虽然承担着沟通外来神与旧日支配者的责任，但是奈亚拉托提普对于旧日支配者却往往采取嘲笑的态度。奈亚拉托提普与其他高位神决定性的不同在于，奈亚拉托提普是有自主的行为目的的。其他高位神则大多处于被封印、假死休眠或者游离于遥远星际之外。处于活动状态的奈亚拉托提普在地球上四处漫游，通常伪装成

的专有名称在《潜行吧！奈亚子》之中的解释。首先，克苏鲁神话本身被定义为霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特与奥古斯特·威廉·雷德斯等人与外星人接触而获得灵感，从而创作出的故事集。克苏鲁有限公司则是外星公司法人，在退出游戏产业之后，专注于主题公园与角色精品事业。而奈亚子，也就是克苏鲁神话之中的无貌之神奈亚拉托提普则是奈亚拉托提普星人。此处的“奈亚拉托提普”是宇宙中的种族名称，而我们可爱的奈亚子与人类记录（克苏鲁神话）的奈亚拉托提普也并不是同一个人。事实上，克苏鲁神话之中的诸位邪神皆以外星人的面目登场。更可怕的是他们都是热爱二次元文化，具有奇特爱好的美少女。地球则由于高度发达的娱乐产业而成为休闲场所的不二之选。

如果你感到这些设定与克苏鲁神话相去过远，总有一些出其不意的状况能够将克苏鲁神话再次拉扯回来。比如在图书馆查一下奈亚子的真实年龄，或者……当然，一心恋着男主人公真寻的奈亚子是不能够容忍这些破坏（揭露）她那娇羞可人的形象的证据的存在的。所以，我们还是不得不继续在各种二次元设定之中欣赏这个声称是克苏鲁神话作品，也的确与克苏鲁神话有千丝万缕的联系，可是这些联系却每每被淹没在大量的





人类形态来欺骗诱使人类自我毁灭，并且以使人类陷入恐怖与绝望为最高喜悦。与其他神灵使用人类不能理解的异语不同，奈亚拉托提普对人类的语言了如指掌。由于奈亚拉托提普是无貌之神，因此具有数千种各式各样的化身，而当其以人类的面貌出现的时候，则时常会化身为一个拥有浅黑色皮肤的高瘦男子。来自埃及的预言者、推进核子武器研究的物理学家、操纵魔女的黑色男子等都是其化身。奈亚拉托提普为人类带来的种种魔术秘法（包括现代科技在内）通常都会导致人类的自我毁灭。而奈亚拉托提普的现身也通常是世界将要出现混乱的先兆。在克苏鲁神话之中，奈亚拉托提普的形象最接近传统的恶魔与欺诈者的概念。

当然，以上知识对于了解奈亚子的呆萌是完全没有帮助的，所以我们还是抛开这些无聊的人类记录继续谈谈其他游戏之中的克苏鲁神话吧。

《女神转生》

前面已经说过，“《女神转生》系列”是一部在仲魔设计上融合了各种神话世界体系的作品，而这一作品之所以能够与克苏鲁神话相互关联，主要是由于克苏鲁、奈亚拉托提普与古老者三位邪神曾在本传之中以仲魔身分出现，而其分支系列《Persona》与《Persona2》更是将克苏鲁神话作为世界观的一部分加以运用。

奈亚拉托提普在《Persona》被赋予了普遍的无意识化身、或者称“集体无意识”这个荣格心理学的意义内涵。《Persona》中，奈亚拉托提普作为大BOSS神取鹰久的Persona出现。人生过于一帆风顺，做什么事情都万能的神取正如无貌的名字那样，虽然有一千种身分，但最终没能找到属于自己的脸。在《Persona2》之中，奈亚拉托提普与代表人类理性的原型菲列蒙一起作为集体无意识的象征原型，居于意识与无意识的狭间，是一种高次元的高位存在，所有的人类意识都自其产生，而死后也将归于此。菲列蒙主司创造，而奈亚拉托提普则负责毁灭。在《Persona2 罪》中，奈亚拉托提普使用了父亲的形象，并且以五位主角对于父亲的负面形象作为需要超越的太父形象展开终极考验。尽管奈亚拉托提普负责毁灭，在《Persona》之中并没有沿用克苏鲁神话之中奈亚拉托提普喜欢戏弄并且毁灭人类的倾向，而是将之归结为人





类自身心底对于毁灭的追求。在《Persona2 罚》之中，奈亚拉托提普的形象被进一步深化，成为一切集体无意识的原型，同时亦是人类的黑暗面本身。人类的贪嗔痴三毒都会转化为奈亚拉托提普永不消失的力量，其作为人类之心将与人类一起存在下去。

纵观这一独特的RPG系列，深入考察它的主题，不难发现它与克苏鲁神话之间存在着远比上述所谈更为深广的内容。制作人冈田耕始曾这样表达系列各个作品的意义探索，如《旧约・女神转生》“不再站在传统的善与恶的概念上来描写神与魔的对立”，至《真・女神转生》则变为“神与恶魔不再是善与恶的概念象征，在这样的主题下，导入秩序与反秩序的思想概念与由此产生的种种问题，让玩家自己寻找答案。”而《真・女神转生Ⅱ》则“继承了前作秩序与非秩序的概念，以由此推导出的可能的未来之一为基础，描写一个处于完全的秩序统治下的世界。”游戏中对于传统宗教的概念进行了反思，追问为什么神要任由人类生活于痛苦之中，容易发现，这一追问与克苏鲁神话认为“人类有限的心智无法理解生命的本质，而宇宙对于人类来说是残酷陌生”的这一宇宙主义的论调是多么契合。《Persona》之中对于奈亚拉托提普形象的重新塑造与解读也对于克苏鲁神话之中的邪神形象进行了哲学层面的拓展，使之更为深刻与真实。

另一方面，克苏鲁神话与其他神话体系的区别之一就在于深刻的现实性，虽然确是架空神话体系，但它绝非仅仅停留在故事层面，而是与现实互有联系。《女神转生》及其衍生系列也正以与现实的强烈相关而为特色。虽然是角色扮演游戏，“《女神转生》系列”并未选取常见的欧洲中世纪作为题材，而是将目光投向极富现实意味的现代社会。不得不说，这种与现实的对接也是《女神转生》与克苏鲁神话的共同点之一。



《机神咆吼Demonbane》





其实在《潜行吧！奈亚子》诞生之前，西方奇幻体系克苏鲁神话与日本二次元文化就已经有过亲密接触，这种亲密接触的产物就是《机神咆吼Demonbane》。《机神咆吼Demonbane》的前身是Nitroplus公司于2003年发售的一款18禁GalGame《斩魔大圣Demonbane》，因为甚受好评，遂于2004年在PS2上推出了全年龄的复刻版，叫做《机神咆吼Demonbane》





（曾于2006年被改编为动画），然后又推出了续作《机神飞翔Demonbane》，同属于“《Demonbane》系列”。而以机器人为卖点的动画版也已被选为3DS平台首款机战系游戏《超级机器人大战UX》的参战作品，从某种程度上说明了本作的素质和人气。

值得注意的是，《机神咆吼Demonbane》也有被认为是克苏鲁神话粉丝的虚渊玄的参与，不过这款结合了魔术与科学的超现实背景AVG游戏，更多是由Nitroplus的脚本写作者钢屋JIN和已经离开N+成为自由创作者的原画师Ni θ 共同打造。在宣传时Nitroplus曾打出了“荒唐无稽的超级机器人ADV”的口号，之所以如此，大概是因为很难找出一部以机器人为主打的二次元作品能够融合克苏鲁神话、变身主角、杀怪等诸多要素吧。

设定上，本作发生在一个魔术理论与科学共同繁荣的世界之中。魔导术在这个世界具有十分重要的作用。为了对抗犯罪结社Black Lodge，魔导师们制作了集结了魔术理论之精华的最强机体Demonbane。而故事的主线则围绕主人公三流侦探大十字九郎寻找能够使得Demonbane发挥作用的魔导书而展开。

《机神咆吼Demonbane》的背景设定完全建立在克苏鲁神话的基础之上，采用了极端的德雷斯派世界观，对于克苏鲁神话的援引甚至可以用严苛来形容，连克苏鲁神话缔造者霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特的父亲都出现在作品之中。而在《潜行吧！奈亚子》之前，奈亚拉托提普在《机神咆吼Demonbane》之中就已经以古书店的女老板这一爆乳御姐的形象出现，并且成为了毁灭人类计划的幕后黑手。故事之中也有过人类集结海陆空三种力量对抗克苏鲁的描写，依据克苏鲁神话的教义，这种对抗本身当然没有能够持续太久。

尽管在字句与考据之上，《机神咆吼Demonbane》甚至能够令真正的克苏鲁神话迷大呼过瘾，但是究其本质，它并不是一个克苏鲁式的故事，而只是借用了克苏鲁神话背景的热血战斗恋爱剧而已。不过，因为有了对于克苏鲁神话的严格把控，又以加入时下流行元素与“爱与希望”主题进行结构，这部作品反而具有了阴郁世界观与明快热血战斗的双重属性所带来的独特美感。

又或者可以将本作看作是日式文化对





于克苏鲁神话解构的渐进。相较于《潜行吧！奈亚子》的恶搞与吐槽，《机神咆吼Demonbane》显然要正经严肃很多，但这种正经严肃也是基于两种文化的碰撞之上。当我们说，《机神咆吼Demonbane》并不那么克苏鲁时，我们更多是在讲述事实，而当反观之时，恐怕还要欣喜于文化碰撞为克苏鲁神话与日式游戏带来的新的可能。



《沙耶之歌》

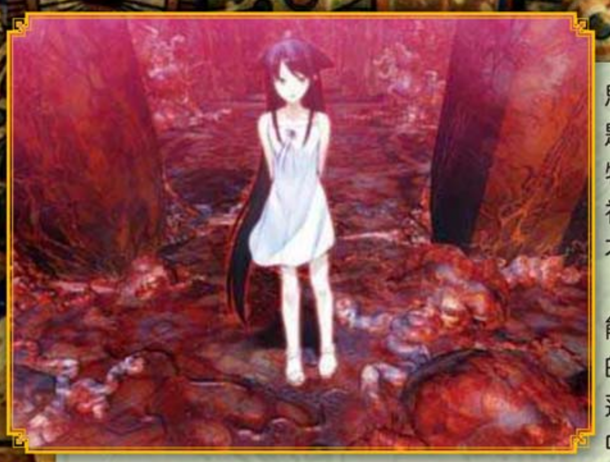


虽然在梳理之前并没有注意到Nitroplus对于克苏鲁神话的情有独钟，不过在列举的为数不多的游戏作品之中，两款文字冒险游戏确实都来自Nitroplus，而这两款游戏也都非常具有代表性。如果说《机神咆吼Demonbane》更多是在考据上继承了克苏鲁神话，而精神内涵有所欠缺的话，那么《沙耶之歌》恰恰与此相反，虽然对于克苏鲁神话的直接引用并不多，但是故事却非常能够体现克苏鲁神话的味道。正如有些玩家形容，《机神咆吼Demonbane》与克苏鲁神话“貌合神离”，而《沙耶之歌》则是“貌离神合”。

在此需要指出的是，对于《沙耶之歌》与克苏鲁神话之间的关系目前还有一定争议。尽管《沙耶之歌》受到克苏鲁神话的影响是显而易见的，但是究竟是否直接来源于克苏鲁神话则未必尽然，而与著名漫画家手冢治虫遗作《火之鸟》之中的故事有着更为直接的联系。



《沙耶之歌》的创作者虚渊玄表示，沙耶的形象属于原创，但是可以看出许多源自克苏鲁神话的设定。被广泛接受的说法认为，沙耶



的原型即是克苏鲁神话之中的至高母神莎布·尼古拉斯。莎布·尼古拉丝为旧日支配者（也有“外神”一说）之一，是一个拥有超强生殖力的母神，在奥古斯特·威廉·德雷斯为克苏鲁神话构建的体系中，它是象征“地”的存在之一。其形象为黑云般的巨大肉块，有着许多触手，以及滴着黏液的大嘴。除了形象上的相似之外，它的象征意义也时常被用于对于沙耶的解读。

另一个引自克苏鲁神话的设定则是召唤沙耶到地球的银钥匙。银钥匙是犹格·索托斯的异名。犹格·索托斯同样来自于奥古斯特·威廉·德雷斯体系的克苏鲁神话，他被设定为聚集着亿万光球的邪恶存在。他的称号“虚空之扉”既有着门的意思，同时也代表着开启不同位面时空的钥匙。而他的另一个名称则是“一生万物，万物归一者”，作为居于时空连续体之外的邪神，他不存在于这个宇宙和这个维度中，也不受时间和空间束缚，而且有无数化身。



与这些考据内容相比，更加重要的可能是《沙耶之歌》内在所具有的克苏鲁神话的精神。面对血肉与粘液之中诞生出的如白莲一般美丽的女孩沙耶，你能否相信自己眼中的世界才是真实的？由此产生的虚无与绝望与克苏鲁神话带给我们的何其相似。但与此同时，《沙耶之歌》之中讲述的爱情故事与我们在克苏鲁神话之中看到的因为好奇而受到责罚的人类又有所区别，如果说《机神咆吼Demondane》与《潜行吧！奈亚子》是克苏鲁神话与二次元文化的结合，那么《沙耶之歌》可以说是将东方色彩融入克苏鲁神话的尝试。

其他游戏

神怪设计

除了上面所说，完全以克苏鲁神话为特色的游戏之外，克苏鲁神话的名词与设定也不时出现在其他游戏之中打打酱油，至于由克苏鲁神话的设定而衍生出来的神怪设计更是数不胜数。文化的模糊与多义也会使得它的流向并不能够那么清晰地为我们所观察到，譬如一个经常被用来说明克苏鲁本人形





象设计影响深远的例子是《加勒比海盗》之中的琼斯船长。这种类章鱼形象的神怪设计在奇幻文学、电影与游戏之中实在太过常见。它多用来表现强大的邪恶力量，而这种文化默认已经使我们在见到这一形象之时就能够引起相关的联想。

由于克苏鲁神话的特色之一即是各种造型奇怪的邪神形象，不少游戏对于它的引用也来自于此。正如《女神转生》之中作为仲魔登场，最近即将以高清形态登场的《最终幻想X》之中来自克苏鲁神话的怪物Shantak，Hounds of Tindalos，Gugs等也有演出。不过克苏鲁神话出现在游戏之中的时间要远早于此。3D游戏鼻祖《毁灭公爵》的最终BOSS即是被认为是沙耶原型的三柱神之一的莎布·尼古拉斯。“《恶魔城》系列”之中也有一个酷似克苏鲁的怪物，而他的名字被设定为“大邪神”。如是等等，不可胜举。



名词考据

《魔兽世界》吸收了诸多欧美文化，克苏鲁神话自然也在其借鉴之列。艾泽拉斯（Azeroth）大陆的名字本身即来自于克苏鲁神话之中最高神万物之源阿撒托斯（Azathoth）。出现在艾泽拉斯的古神多数能够在克苏鲁神话之中找到相应存在，无论这种考据以外形或者名氏为纲。当然这种运用并不只是原封不动的拿来主义，找到其中奥妙还需要一定的考据精神。如坐镇安琪拉神庙的克苏恩（C' Thun）的名字仅仅是克苏鲁（Cthulhu）的简化与变形，而处于诺森德奥杜尔地底深处的尤格萨隆（Yogg-Saron）与前面提到过的犹格·索托斯（Yog-Sothoth）也有异曲同工之妙。事实上，如果你足够细心，隐藏在《魔兽世界》之中的克苏鲁神话线索还有很多。譬如有玩家指出，六十年代的合剂材料黑莲花之名就是出自小说《蛮王科南》中信奉邪神的斯提基人所培养的一种能够增强邪神仪式效果的植物，而他们所信奉的邪神就是克苏鲁神话中的混沌无貌之神奈亚拉托提普。

甚至连霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特本人都有在游戏之中露脸的机会。PS2游戏《影之心 来自新世界》之中，霍德华就曾作为Arkham大学的教授出现，不得不说，这种设定还是非常符合霍德华本人的形象的。







书卷文本

另一类时常被游戏用来作为设定借鉴的是克苏鲁神话之中的书卷与文本，其中应用最为广泛的恐怕就是我们所熟知的《死灵之书》。对于DotA众来说，这一道具可说深入人心。实际上，《死灵之书》只是霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特所撰《死灵书的历史》一书中虚构的设定，在克苏鲁神话之中是诸多书卷之中的一种。《Fate/Zero》之中，Caster使用的召唤类魔法书《螺湮城教本》则引自克苏鲁神话之中的《拉莱耶文本》（The R'lyeh Text），或译







为《拉叶书》，其中记载着召唤异世界的神的方法，是可以与《死灵之书》并列的魔导术，由拉莱耶语写成。而使用这本魔法书召唤出来的低阶海魔和巨型海魔即是"克苏鲁的星之眷属"。

SAN值

SAN值是与克苏鲁神话相关的作品之中有时会碰到的一个概念，究其出处还是前面提到的《克苏鲁的呼唤》这一款桌面游戏。从其命名方式不难看出，SAN值代表人物属性之一，而其名称的由来是Sanity（理智）的缩写，与ATK代表Attack（攻击）的意思一致。SAN值用于表达角色的理智程度，当碰上各种超出人类理智所能够理解的怪异事件的时候会不断下降，而一旦SAN值降至0，角色就失去理智，必须退出游戏。玩家扮演的调查员在调查因旧日支配者所引起的神秘现象，揭开各种谜团并发现真相的同时，也要避免自己的SAN值降到零，并陷入不可逆转的疯狂之中。

作为克苏鲁神话精神的伟大继承者，《潜行吧！奈亚子》中当然也有这个概念。而被这款作品发扬光大的后果则是这个词汇的运用范围极大推广，并且向恶搞方向迈进。如果将SAN值归零翻译成通俗易懂的国语，恐怕只有"三观尽毁"才能表达。有意思的是，在《魔兽世界》之中，SAN值也被作为系统相关部分引入到战斗环节。在与尤格萨隆作战的时候，不断的尖叫与呢喃将会降低玩家的SAN值，而进入尤格萨隆的梦境之后SAN值也会持续下降，一旦SAN值归零，玩家角色就会完全失控，疯狂攻击队友，并且无法以任何方式恢复。

其他

其他被认为与克苏鲁神话相关的游戏动漫作品可能包括在意趣上与克苏鲁神话相近，但是从考据上来说并没有足够证据表明二者之间的关系。这种情况可能属于泛文化影响，或者只是简单的相似关系。譬如有人认为，《钢之炼金术师》之中隐藏在真理之门后面的代表"真理"的诡异人形与犹格·索托斯类似，而作品之中所表现的好奇引发的灾难也与克苏鲁神话之中的观念不谋而合。尽管确为事实，不过《钢之炼金术师》与克苏鲁神话之间的距离恐怕还是要远多于二者的相似。类似的针对其他作品的克苏鲁化解读还有很多，此处就不再一一例举。



克苏鲁神话自身包含的作品数量与内涵意蕴都非常丰富，而与游戏相关的内容也远不止文中所说。因此，从策划之初，本文就没有试图将克苏鲁神话的神谱与世界描述完备，而是通过以游戏之中的克苏鲁神话作为线索进行概要性介绍，希望这种形式能够引起未接触过这一领域的玩家深入探索的兴趣，对于已是克苏鲁迷的玩家则能够唤起记忆与共鸣。游戏与其他文化的结合是非常有趣的研究领域，因为这并不只是单方面施加影响，而是在互动之中诞生新的宝藏。因为桌面游戏《克苏鲁的呼唤》而产生的SAN值被后续诸多作品加以引用就是一个极好的例子，而以奈亚子为首的萌化克苏鲁正是了解这一神话体系便捷的入口。而我们也在游戏的过程之中日益丰富对于这个世界的感受与认识。

文 乌冬 美编 咕噜

极寒之地的严酷狩猎

似乎连呼出来的气都会马上结冰的极地『冰海』，在这个地区究竟栖息着怎样的怪物呢？





相关报道：Vol.187 P17/Vol.191 P78/Vol.194 P24/Vol.195 P46/Vol.197 P70/Vol.199 P53/Vol.202 P67/Vol.203 P44

3DS		
ACT	动作・狩猎	
怪物猎人4		
モンスターハンター4		
Capcom	日版	预定2013年9月14日
1～4人	5990日元	对应周边未定

随着情报的不断放出，本作的全貌也逐渐明朗，相信官方也会在近期公布发售日期，好让各位猎人也有个盼头。这次继续来看看新地图以及新怪物的情报，另外还有各武器的概要。

大剑

武器类型	武器系统
剑士	切断（横殴为打击）

拔刀状态中移动速度会变得很慢，但是以“蓄力斩”为首的单招攻击伤害位于所有武器中的最高级别。同时因为操作简单，新手猎人也很容易上手。

太刀

武器类型	武器系统
剑士	切断

通常攻击命中怪物可积蓄练气，通过练气使出的气刃斩非常强力。虽然不能格挡，但攻击范围长以及机动力高，可以做出极具攻击性的立回。

被冰雪覆盖的白银大地

新地图 冰海



周围的海面漂浮着冰块的寒冷地带，从海上吹来的无情的海风，让生活在这片白银大地上的所有生物都知道存活下去是多么艰辛的一件事。大陆内陆的大冰山则常年吹着让雪原不见天日的风雪，而且这里还栖息着甚至能适应这种严酷环境的强大怪物，看来这里会成为前所未有的严酷狩猎场所。





▲站在厚厚的冰块上面的猎人，天气看起来还可以，不过前方的乌云是……

片手剑

武器类型	武器系统
剑士	切断（盾攻击为打击）



机动力高且能使出高速连击的武器，通过连绵不断的攻击弥补攻击范围短和单招威力低的缺点，而且还是所有武器中惟一能在拔刀状态中使用道具的。

双剑

武器类型	武器系统
剑士	切断

有着压倒性的攻击次数以及速度的武器，在消耗耐力槽发动的特殊状态“鬼人化”以及从其衍生出来“鬼人强化”状态中使出的各种攻击也非常强力。

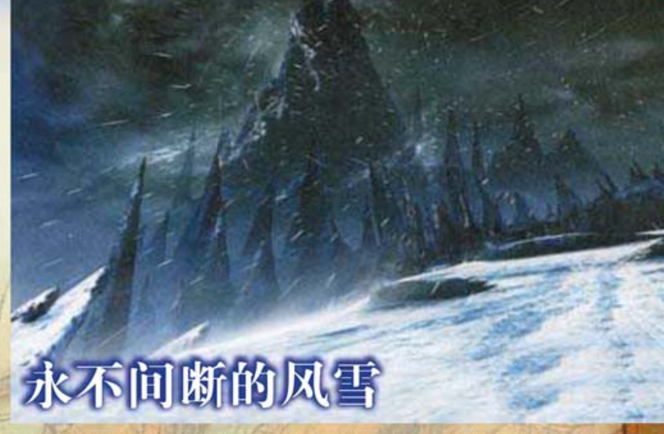
冰海也发现山菜爷！

和其搭话就能获得道具或进行物品交换的山菜爷在这种冰雪覆盖的区域中也不畏严寒地探索着。



▲在冰海遇到了山菜爷，说不定能从他那得到些什么，不妨试试上前搭话吧。

永不间断的风雪



▲在高耸着锐利冰山的周围，无时无刻都在吹着仿佛像是拒绝所有侵入者入内的大风雪，在这大风雪的背后究竟有着什么……

仿佛要将一切吞噬的大漩涡



◀可怕的巨大漩涡将流水吞噬，如果掉下去的话就会一命呜呼了吧。

■从天花板吊着的冰锥下去可以到达洞窟的内部，从墙壁上附着的粘液这点可知道应该有怪物栖息在这。

悠闲地在冰上散步的波波

▶爬到冰壁上时可以看到下方的波波，不知道还有没有其他怪物。

大自然创作的立体构造

在头顶上蔓延开来的极光



▲抬起头就可看到梦幻般的七色之光，这种美丽的景色也是本作的精华之一。

跳下去后究竟有着什么……



◀除了冰锥外，还有由冰块构成的斜面和阶段，如果能活用这些地形的话当然是好，但如果反过来被怪物利用的话……

大锤

武器类型	武器系统
剑士	打击

以蓄力后的重击为魅力点的武器。除了有能削减怪物耐力的优点之外，如果对怪物的头部进行集中攻击还能令其陷入眩晕状态。

狩猎笛

武器类型	武器系统
剑士	打击（柄攻击为切断）



除了有不逊于大锤的打击攻击之外，还能通过演奏来强化自身以及同伴的特殊武器。演奏的效果能够重叠，能让效果上升或延长效果的时间。

还会降落地面

▶虽然大多数都是飞在空中，但也有降落到地面的时候。

被称为彻甲虫的甲虫种中型怪物，飞行能力优秀，能从空中用极快的速度对地上的猎物进行精准的猎杀。发达得令人害怕的尖角异常醒目，要特别注意它用这根角发起的的突进攻击。

从上空逼近的锐利捕食者

甲虫种 徹甲虫

长枪

武器类型	武器系统
剑士	切断（盾攻击为打击）





以铜墙铁壁的防御以及能对怪物弱点进行精准打击的点式长距离攻击为特征，能从架着武器进行的“突进”中衍生出“突进跳”和“转身攻击”等动作。

铳枪

武器类型	武器系统
剑士	切断

有着和长枪一样防御性能和独自的炮击系统的武器，火属性的“炮击”以及威力和攻击前后硬直都非常大“龙击炮”都极其强力。

徹甲虫的生态①

极为优秀的飞行能力

长着巨大翅膀的徹甲虫有着非常优秀的飞行能力，由于长时间在空中生活，所以很少降落到地面。徹甲虫为肉食性，会从空中对虫子和小动物进行突袭并捕食，如果不小心踏进它的领地的话，就算是猎人也会遭到它的攻击。



▲如果徹甲虫利用其发达的锐角从空中发起突进的话，有着不亚于大型怪物的威力。

墙壁上的攻防究竟谁才是赢家！？

▲对于能在空中自由行动的徹甲虫来说，爬上墙壁并不是躲避它的好方法，所以不妨攻击看看吧。

利用异常发达的锐角发起的突进攻击

徹甲虫的生态②

从体内射出的“腐蚀液”

徹甲虫的腹部储存着具有腐蚀效果的体液，当进行威吓时会从腹部的尖端射出。这原本是用来让猎物的尸体腐化方便进食的，但似乎也能拿来当作对付外敌的攻击手段。另外已经确认的是当徹甲虫进食完后留下的腐肉和腐殖土会吸引来滚虫促进发酵。

▲因为是液体，所以落地后会飞溅开来，碰到的话也会很危险吧。





◀▲能腐蚀腐肉，当然也不可能对人体无害。

接触到的话连猎人的装备都会被腐蚀……

斩击斧

武器类型	武器系统
剑士	打击



拥有攻击范围长和单招威力高的斧模式以及能进行定点连续攻击和能使用瓶效果的剑模式两种形态的武器，并且剑模式时还能使用强力的“属性解放刺”。

蓄能斧

武器类型	武器系统
剑士	切断

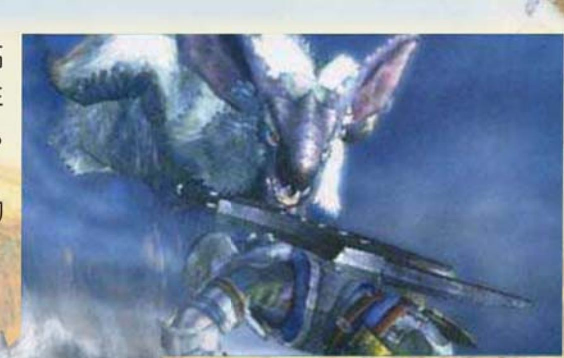


拥有机动力高的剑模式和单招威力高的斧模式两种形态的武器。剑模式攻击怪物积累下来的能量能供斧模式使出强力的攻击。

滑行于冰面的白兔



拥有极厚的皮下脂肪和高保温性的体毛用来适应极地生活，外表就像兔子一样的牙兽种。它会用灵敏的听觉来搜寻猎物，并通过滑行快速安静地接近猎物进行猎杀。



▲利用坚硬且光滑的腹部，白兔兽在冰上能做出像子弹般的滑行。

以猎人为目标的跳跃攻击

◀对已经是雪人状态的猎人发起的跳跃攻击，这是过往作品中所没有的。

牙兽种

白兔兽



▶白兔兽的滚雪球攻击，雪球会越滚越大，被打中的话猎人会变成雪人状态。

滚雪球攻击

轻弩

武器类型	武器系统
射手	子弹（枪柄攻击为打击）



能使用各种子弹和高机动力的远距离武器，攻击力虽然稍低，但能使用将1发子弹分成几次射出的“速射”，全部命中的话输出也很可观。

重弩

武器类型	武器系统
射手	子弹（枪柄攻击为打击）



机动力低，而且拿出武器的时候有破绽，但却是全武器里火力最高的远距离武器，其最大特点是能使用以不能移动为代价换来连续射击的“蹲射”。

渴求鲜肉的冰海匪徒

两生种

斯库亚基尔

吸取了养分后的急速膨胀相当棘手

从猎物身上吸取了养分后，斯库亚基尔就会急速膨胀，不仅身体变大，还会伸出原本缩在体内的后脚，继而能进行四足步行的行动。为了对应这种激烈的变化，因此它身上的皮也很有伸缩性，是用来打造武具的贵重素材。



▲右边是膨胀前，左边是膨胀后。虽然体型变大了，但体重却没什么变化，似乎是体力产生了瓦斯一般成分的东西。

刺中猎人后就不会松开

▲斯库亚基尔将猎人死死咬住不放，不赶紧挣脱的话体力会……

冰海栖息的两生种，因为在严酷的环境中生存下去而需要急速成长，所以会为了摄取鲜肉和体液而袭击猎物。头部的构造像箭头一样，一旦刺进肉里就很难拔出，并且它还会通过旋转来扩大猎物的伤口以获得更多的鲜肉。



▲还会施展吐息攻击，不知道是不是冰属性的。

弓

武器类型	武器系统
射手	子弹（接近攻击为切断）



通过蓄力射出箭矢的中距离武器，如果根据连射和贯通等攻击种类来调整攻击距离的话，就能发挥弓最大的威力，另外还有“曲射”和“刚射”这类特殊攻击。

操虫棍

武器类型	武器系统
剑士	切断



同时兼备高攻击次数和敏捷动作的武器，最大的特征是可以操作被称为“猎虫”的虫子吸取怪物体液进行自身能力的强化。

文 马修 美编 sienna



相关报道：VOL.198		3DS
RPG	角色扮演・收集育成	
口袋妖怪 X・Y		
ポケットモンスター X・Y		
Pokemon/Gemefreak	日版/美版/欧版	预定2013年10月
人数未定	价格未定	对应周边未定

《口袋妖怪 X・Y》公布得比较早，继上次我们的报道后，虽然官方放出两次新精灵介绍，但每次一个实在难成篇幅，所以等到这次较大的更新时，连带前两次的更新一同放出来，方便大家能更多更全面系统用地了解即将到来的新作。

冒险舞台：卡洛斯地区

和历作一样，本作我们也有一个全新的冒险舞台——卡洛斯大陆，空中俯瞰其轮廓形如五角星。陆上植被丰茂，中部的大平原和南部、东部的大量丘陵构成了北方相当大的盆地地形，有多条河流及支流流经这里并在西部入海。此外海上还有小岛，其中一座岛上有洞窟。东北部则是高山地形并接近寒带。



▲卡洛斯全貌，图片上看原型是法国加龙河以北的大部分平原丘陵地区，而城市上，除了基于巴黎的米亚雷市，凡尔赛、奥尔良、里昂等在游戏中也都有对应的城镇和建筑群。

建筑风格上，既有历史悠久的城堡，也有现代化的都市群以及静谧的小镇，无论大小城市，都从建筑上展现了其悠久的历史文化沉淀，中部靠上有一座以中央的铁塔为中心、其他建筑向四周扩散、一条河流穿过的大城市，这就是卡洛斯大陆的中心城市——米亚雷市。

米亚雷市

作为卡洛斯中心都市的米亚雷市，位于大陆的北部、平原的正中，丰富的水资源和气候资源为这里孕育了悠久的历史文化，从而融合了现代都市的繁华与历史名城的浪漫，下面我们从游戏公布的画面来感受这座城市。



▲街区特写，街景非常干净漂亮，人类与口袋妖怪和谐共处，古朴典雅的石板路是非常典型的欧洲风格。店面鳞次栉比，也能看到米亚雷的标志性建筑——铁塔。



▲三角地位置的类似咖啡厅设施，有室外座位。



▲又一个街区，背景上还有辆可爱的小车。

▲有多座石桥的水乡风格街区，这条河应该就是地图上流经米亚雷市、现实原型为塞纳河的那条河了。



◀背景的两个建筑，分别为现代风格和古典风格，路灯旁边还有两个小口袋妖怪在腻歪。



◀整洁美丽的广场。女主角身后那个怪叔叔，你要干嘛……

更广阔的地方

卡洛斯大陆当然不止米亚雷这么一座大城市，各种城镇和建筑还有很多，此外还有广阔的草原、森林和山洞，都等着各位带着自己的口袋妖怪，一起来探索！

▶有双色玫瑰喷水池的广场，还有供人休息的桌椅。





▲野外的河边草地，训练师们非常喜欢的地方，可以收服口袋妖怪哦。

◀▼踩着滑轮行走的男女主角，背景是类似花园的场所。





▲▶似乎是商场的地方，男女主角不同，场景的色调还不一样。

▶带上喜欢的口袋妖怪，畅游卡洛斯吧！





主角

男主角

女主角

从《水晶》就开始有的男女主角系统在本作自然也会继承，不知道在游戏中有多大的互动。这两个主角在以前的视频中已经出现过，然而原比例大图还是首次放出，而且连肤色、发色这些也都可以选择。

着装风格以精干为主，帽子和包也是必备。

黑丝短裙的着装风格，帽子和女式背包也是必备。另外，男女主角手上都戴个貌似镯子的东西，是什么呢？

▲三种发色和肤色的男女主角，你更喜欢哪一种？

新口袋妖怪

这部分应该是很多玩家都非常关注的部分了，之前陆续公布了新的伊布和觉醒形态的超梦，而不久前官方又一下公布了4只，来和它们认识一下吧。

发电蜥（エリキテル）

分类：发电口袋妖怪

属性：电+普通

身高：0.5m

体重：6.0kg

简介：通过沐浴阳光产生电能，其发的电可以用作机械的能源，更是自己的能源，因此不吃饲料也没问题。胆子小，在发电中察觉到敌人的气息就会逃跑。





◄▲发电蜥使用的是《X・Y》的新电系技能——抛物线充电（パラボラチャ-ジ），攻击对手的同时能把给对手对造成伤害的一半吸收为自己的体力。

稚声鸟（ヤヤコマ）

分类： 知更鸟口袋妖怪
属性： 普通+飞
身高： 0.3m
体重： 1.7kg
简介： 叫声悦耳且天性善良，通过摇晃尾巴与同伴交流，是人气相当高、很多训练师都有饲养的口袋妖怪。但在战斗时性格会变得猛烈而具有攻击性。





▲▶稚声鸟使用火系技能“氮气加速”，攻击对手后速度也提升一级。

顽皮熊猫（ヤンチャム）

分类： 顽皮口袋妖怪
属性： 格斗
身高： 0.6米
体重： 8.0kg
简介： 叼着片标志性的叶子、总是试图用瞪眼来恐吓对手，但是因为魄力欠缺所以收效甚微。

◀熊猫眼是顽皮熊猫的重要特征。



◀▲使用《X・Y》的新技能告别台词（すてゼリフ），作用是降低对方能力的同时自己换下场。

进击羊（ゴーゴート）



分类：骑乘口袋妖怪

属性：草

身高：1.7m

体重：91.0kg

简介：体型大、性格稳重的羊，会一直观察训练师，而对骑乘在后背的训练师也可以产生过目不忘的情感。

体型相当大的一只羊，战斗力应该不会太差吧，关键是进击羊的骑乘，到底是在米亚雷市有效，还是在拥有了一匹这样的大羊后可以骑着到处游山玩水呢?





◀▲进击羊使用木角，攻击对手的同时还会用造成伤害的一半给自己回复体力。





▲▶男女主角骑乘进击羊的情景，会不会需要“鞍”类的道具呢?



◀米亚雷市街景，进击羊可以作为代步的坐骑，侧面反映了这里口袋妖怪在人们生活中融入之深。

ニンフィア

分类：？？？
属性：？？？
身高：1.0m
体重：23.5kg

这是目前公布的口袋妖怪中惟一没法翻译名字的，首先从已经公布的资料看，它是伊布家族的新成员，而该家族成员的译名一直是“属性特点+精灵”。从身高来看，该口袋妖怪和水精灵、月精灵、叶精灵一致，在伊布家族中1米便是身高的最高数值，然而它的体重却比以往的任何一个进化形态都轻，首先体重上排除了岩、钢、地这些出重家伙的属性，而“以貌取人”的话也可以把鬼系和龙系排除掉，于是剩下的最有可能的三个属性便是格斗系、飞行系和虫系了。



▲ニンフィア出现了！野生的？



▲把两个精灵换个角度，也看看ニンフィア的背影。



▲泡泡蛙对ニンフィア。

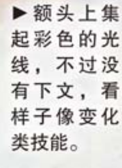
然后看看官方公布的ニンフィア的四个技能，由于《X・Y》的战斗画面进化得天翻地覆，所以仅仅从动画和图片上看还是不大容易看出属性……



◀从周身发射出去的波动攻击，从它的表情看起来像是意念发动……



◀发出一张彩色的圆盘，打到对方身上后散成五颜六色的效果。





▶额头上集起彩色的光线，不过没有下文，看样子像变化类技能。



▲▶用众多的星星攻击对手，应该是经典的必中技流星吧。

超梦·觉醒形态

分类：？？？
属性：？？？
身高：？？？
体重：？？？

各方面都是谜的口袋妖怪，虽然游戏官网还藏着掖着，但在2013年剧场版那边早就透露了该精灵的一些消息——正是今年剧场版的副标题是《超梦觉醒》中的主角之一、觉醒形态的超梦，貌似原来的尾巴跑到脑袋后面了，胸肌什么的也不见了，虽说看着瘦小了些，但眼神依旧坚定。



▲刚出现的样子，比较瘦的感觉，看着不像超梦那么高大。



▲似乎尾巴跑到脑袋后面去了。



▲对盖努塞克特使用的一招，技能名和属性都不详，从打到盖努塞克特后的音效来判断，效果一般。



▲某种草系的技能。



▲似乎是影子球。



▲这招应该是暴风雪吧。



▲这招的画面效果看像是精神切割。



▲非常华丽的一招，具体是哪个技能不详，但从演出效果来看应该是威力超过100的大招。

口袋妖怪图鉴

图鉴是系列的经典系统了，作为初代就登场的重要道具，口袋妖怪图鉴为我们记录了在冒险中遇到的每一种口袋妖怪的资料，第六代的《X・Y》中，我们的图鉴又将记录哪些难忘的邂逅呢?



►本作的图鉴会将精灵分为三种地域来分开登记。





►看起来相当轻薄的图鉴。



►已经入手的口袋妖怪就会在图鉴里获得各种详细资料。

收服，新的伙伴！

在旅途中收服更多的口袋妖怪作为伙伴，是“《口袋妖怪》系列”的又一大乐趣，收服方法一如既往，还是给打残血然后投精灵球收服。用我们熟悉的方法，在新的旅程中收服新的同伴吧！



▲野生的稚声鸟出现了！



◄给对方HP尽量打到少，就可以投精灵球捕捉了。



▲摇啊摇、摇啊摇，收服成功！



▲▼当然也有这种野生口袋妖怪从球里又跑出来的时候，再接再厉吧……



在战斗中培养口袋妖怪

口袋妖怪通过野外战斗以及与训练师战斗获得经验值的积累来升级，在达到一定等级时便可以领悟到新技能，有些口袋妖怪在达成一定级数和条件还能进化——这就是系列经典的育成系统了，这个经典的培养方式即便在新作也不会有什么变动哦。

野外的口袋妖怪





▲野生的稚声鸟出现了！

路边训练师





▲战斗开始的训练师——迷你裙少女莉卡的特写。



▲当然少不了和路边训练师的战斗。后边的妹子就是初次公开视频中的那个同行的双马尾NPC。



▲如果没有什么胜算，也可以从训练师身后绕过去——前提是他不是那种东张西望型的。这个图片也传达了另一个信息——《X・Y》中可以斜线走路了。

胜利后的成长

胜利后可以获得经验值，经验值积累到一定数值便会升级，下面是三个初始精灵的战斗画面及初期通过升级学到的第四个技能。



▶针栗鼠VS发电蜥

◀稚声鸟中了针栗鼠的寄生种子

▲针栗鼠多学了一招滚动。

◀火耳狐VS顽皮熊猫

▶火耳狐的火焰漩涡有束缚效果。

▲火耳狐学会的是提升一级物攻的嚎叫。

◀泡泡蛙VS稚声鸟。

▶泡泡蛙的升级技能是先制技电光火石。

▶一定概率让对方混乱的水之波动。

文 乌冬 美编 sienna



S·RPG	战略角色扮演	PSV
超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀		
スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE		
NBGI	日版	预定2013年8月22日
1人	6480日元	对应周边未定

《魔装机神》在掌机上复活后获得了不错的评价，这不，《机战OE》的情报才刚放出不久，《魔装机神》正统续作的第三作也接踵而至，并且连发售日都确定好了，看来这个夏天是不缺《机战》玩了。

故事背景

位于地球内部相位空间里的巨大地底世界拉·基亚斯，是一个和地上有着不同文明，并且科学技术高度发达的异世界。拉·基亚斯最大的国家神圣兰古兰王国，为了对抗预言里所说的邪神，开发了四架有着强大力量的人型兵器“魔装机神”，并且从地上召唤来安藤正树等人作为它们的操者（魔装机的机师）。在经历了兰古兰崩坏、宿敌白河愁之战以及三国战争等大战后，正树等人逐渐成长，并结成了国际和平维持组织“安蒂拉斯队”。开始活动的安蒂拉斯队成功制止了特尼亚斯南北战争，并把欺骗世人并暗中活动的波尔库鲁斯教团大司教艾尔西妮打倒，终结了动乱。但是，在满目疮痍的和平中，新的波纹又在暗中涌动。

角色介绍

安藤正树 CV：绿川光

魔装机神赛巴斯塔的操者，运动万能的热血男儿，个性直来直往，还是个超级路痴。不说话的时候还算是个帅哥，可是一旦开口就会暴露自己是个热血笨蛋的真相。

为人处世不懂得拐弯，也不擅长集体行动，但经历了各种经验后，已经懂得依靠同伴，目前在安蒂拉斯队中像是队长般的存在。恋爱方面非常迟钝，不懂得区分亲人间的情感以及异性间情感，所以即使是琉妮和温蒂都对其有好感，但都无法回应两人的感情。剑道的经验只是嗜好的程度，不过由于经常担任剑皇泽欧鲁特的练习对象，所以不知不觉间学会了神祇无穷流。

在前一次的大战中，正树与赛巴斯塔的守护精灵心意互通，学会了和精灵意识同调的精灵凭依。

黄炎龙 CV：井上和彦



魔装机神古兰威尔的操者。

在地上时当过体育老师，喜欢成语典故，说起话来经常引文据典。性格上喜欢自我陶醉，同时也有些高傲。格斗能力出众，特别擅长中国拳法的北派少林拳。对人对己都很严格，有着随时都能开始说教的让人头疼的习惯。对于自我能力提高非常热衷，一有时间就会一个人修行。

感情方面，炎龙对涅斯特里亚斯教的教母艾尔西妮抱有好感，但得知艾尔西妮的真实身分是波尔库鲁斯教团的大司教后，便狠下决心与艾尔西妮刀刃相向，完成了身为魔装机神操者的使命。

迪蒂·诺尔巴克 CV：井上喜久子

魔装机神卡迪斯的操者。

虽然是很容易落泪的性格，但内心坚强，是非常可靠的女性。特技是滑雪和开车，拥有A级驾照，曾被邀请当F1车手。趣味是桑拿，基本一天两次。另外对甜食的喜爱到达了异常的程度，不过吃过她料理的人屈指可数。

迪蒂有不错的魔法素质，在操者中仅次于德梅克萨。对于正树原本像是姐姐对弟弟的态度，但随着正树的成长，也逐渐认同他是队伍中的领头人。

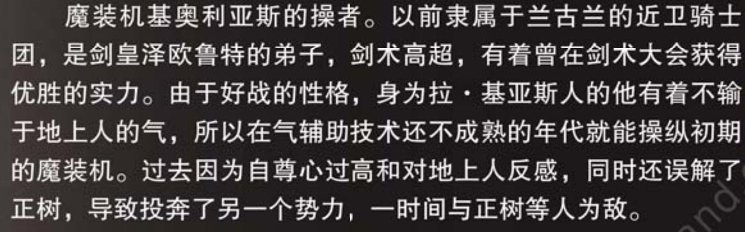
贵家泠 CV：金井美香



魔装机神查姆杰特的第二任操者。

外表看起来像是年纪轻轻的普通女生，但精神年龄却意外地成熟，不过由于平时总是爱胡闹，所以没什么机会展现出来，同时也有些自我意识过剩的地方。

过去在失去双亲后就寄住在身为合气道达人的祖父家里，期间受了合气道的指导，所以非常擅长操纵气。



獠牙·占·维西亚斯 CV：中村悠一



魔装机基奥利亚斯的操者。以前隶属于兰古兰的近卫骑士团，是剑皇泽欧鲁特的弟子，剑术高超，有着曾在剑术大会获得优胜的实力。由于好战的性格，身为拉·基亚斯人的他有着不输于地上人的气，所以在气辅助技术还不成熟的年代就能操纵初期的魔装机。过去因为自尊心过高和对地上人反感，同时还误解了正树，导致投奔了另一个势力，一时间与正树等人为敌。

獠牙在与正树等人和解之后加入了安蒂拉斯队，作为情报员在塞莉亚手下工作，因为心境的改变，他更换了自己一直以来的近卫骑士团时代的服装，以新的形象在队伍中活跃。



机体介绍

赛巴斯塔

神圣兰古兰王国开发的人型泛用兵器，与风之精灵缔结契约而受其加护，所以得名“风之魔装机神”，操者为正树。

主要动力为“炼金术式永久机关”，由于必须依靠操者提供的气来让动力效率提高，所以动力受操者的资质很大的影响。机体的气密性很高，可在水中以及宇宙空间行动。因为内部有自我循环系统，可维持操者的生理机能，能让操者能长时间活动。另外，机体将以太作为魔法的介质来推进。

装甲材质为奥利哈尔刚合金，并灌注了以数密学为基础的拥有咒符效果的金属粒子，因此对魔法的防御力也很高。主电脑能够对因果律进行计算，从而做出各种情况的预测，不过这种功能的强弱受操者自身的精神以及魔力高低所影响。作为其他魔装机神所没有的能力，赛巴斯塔能够单独开启传送门往来地上与拉·基亚斯。另外，机体还能变形为巡航型态塞巴特。

游戏画面

机体名：赛巴斯塔
机师：安藤正树
武器名：掷斩击·偃月













和炎之精灵缔结下契约的火之魔装机神，操者为炎龙。

有着很高的攻击力，与之相反的是防御力上的不足。为了控制受炎之精灵影响而过度活跃的机体内热素，古兰威尔搭载了专门为它设计的热素循环机关，这个机关可将剩余的热素转化为驱动机体的能源，给予格兰威尔极高的输出力。

游戏画面

机体名：古兰威尔
机师：黄炎龙
武器名：劫火斩奸

卡迪斯

和水之精灵结下契约的魔装机神，操者为迪蒂。

卡迪斯拥有很强的地形和环境适应能力，但是攻击力相对偏低。手持的三叉戟经过了可强化魔术增幅度的奥利哈尔刚合金处理，以此作为媒介，可让魔法系武器发挥出更强的威力。设计魔装机神的中心人物、同时也是著名艺术家的金尼·拉亚斯·拉卡对本机倾注了很大的心血，卡迪斯优美的装甲流线也是由金尼亲手设计的。

游戏画面

机体名：卡迪斯

机师：迪蒂·诺尔巴克

武器名：ビフロストフォール











查姆杰特

受大地精灵守护的地之魔装机神。

和其他魔装机神相比机动力稍差，但持有优秀的防御力和再生能力。装备在左手的振动发生装置当直击对手机体时可以让其驱动装置暂时陷入锁定状态，并且往地面打时也可利用共鸣现象来产生地震。另外武器舱的容量也很大，搭载了3个精灵炮。初代操者是利卡鲁德，利卡鲁德牺牲后由泠驾驶。

游戏画面

机体名：查姆杰特
机师：贵家泠
武器名：カッシ-ニの间隙

基奥利亚斯

与风的低位精灵旋风缔结了契约的魔装机，操者是獠牙。

新配属到安蒂拉斯队的基奥拉斯特的后继机，与当初以侦察机来设计的基奥拉斯特相比，本机一开始就以要在前线运用的想法来开发，所以武装和装甲都经过了强化，变得更有攻击性。

游戏画面

机体名：基奥利亚斯

机师：獠牙・占・维西亚斯

武器名：バ-ニングダイブ







与炎系低位精灵流星缔结契约的魔装机，操者是兹雷。

本来是作为魔装机杰法的后继机备用的，但和兹雷的相性很好，所以就给他作为专用机了。在上一次大战被指出武器性能不足，因此增强了武装，使其原本就不错的近距离格斗能力再次得到强化。



里奥盖拉

游戏画面

机体名：里奥盖拉
机师：兹雷·占·里卡尼邦
武器名：ブレイカ-シュ-ト









　　守护精灵是大地系低位的火山的魔装机，操者是梅菲尔。

　　由于各种问题魔装机芬塔被废弃，本机也正式作为芬塔的后继机被采用。和芬塔一样，是擅射击战的远距离支援机体。在上次大战后，增加了装甲板和导弹舱，并强化了火器管制系统，射击战能力进一步提高。

迪尔基兰

游戏画面

机体名：迪尔基兰
机师：梅菲尔·扎尼亚·波兰古
武器名：メガビ-ムガトリング

丁弗雷尔



与炎系低位精灵闪电缔结下契约的魔装机，操者为吉多。

和丁弗斯同时开发的机体，由于没有适合的机师而一直处于休眠状态，直到吉多出现才正式被采用。修改后除了前部装甲加强外，还搭载了新开发的随行武器，获得了能从正面迎击的压制力。而搭载新武器带来的重量则以吉多的技术来弥补，所以作为机体特长的高机动性并没有打折扣。

游戏画面

机体名：丁弗雷尔
机师：吉多·泽霍华
武器名：ロングレールライフル















让故事更加精彩的剧情插画

和前作一样，这次游戏也有剧情插画，当故事发展到有重要情节的时候就会插入。出现过的插画可在Option的“追想录”里随时欣赏。





初回封入特典

本作的初回封入特典是电视动画《超级机器人大战OG 监察者》版的瓦尔西奥妮的DLC码，下载后就可将游戏中原本的瓦尔西奥妮R变更为《超级机器人大战OG 监察者》版瓦尔西奥妮的外观。

作为原创要素，瓦尔西奥妮的战斗动画是全新制作的，并且还能使用本来只有瓦尔西奥妮R才能用的武器。



瓦尔西奥妮R和瓦尔西奥妮的切换可在整备画面和出击准备画面中进行。另外，瓦尔西奥妮只能通过这个特典才能入手。

游戏画面
机体名：瓦尔西奥妮
机师：琉妮·佐尔达克
武器名：クロスマッシャー

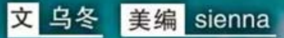














スーパーロボット大戦 Operation Extend OE

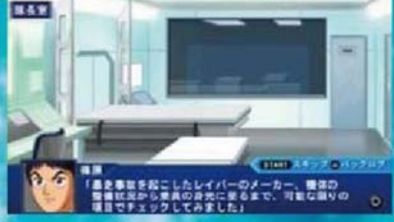
继《超级机器人大战UX》之后，掌机上又迎来了新的《机战》，那就是这款PSP的《超级机器人大战 扩展行动》，游戏预定于今年夏天作为下载专用软件发售。

S・RPG	战略角色扮演	PSP
超级机器人大战 扩展行动		
スーパーロボット大戦 Operation Extend		
NBGI	日版	预定2013年夏
1人	6480日元	无对应周边

参战作品历代最多，新老作品齐聚一堂！

本作为系列首次的下载专用软件，故事一共由八章构成，从第一章开始依次提供下载，每章大概有20话左右。第一章为500日元（限定期间内），以后每章都为1000日元，另外游戏还会推出外传章节和道具等DLC。







参战作品
天元突破
装甲骑兵Votoms
装甲骑兵Votoms 裴尔森密件
装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的根源
苍之流星 SPT 雷兹纳
绝对无敌
元气爆发
热血最强
完全胜利
霸王大系龙骑士
Keroro军曹
Code Geass 反叛的鲁鲁修
索斯机械兽

参战作品
机兽起源
机动战士高达
机动战士高达第08MS小队
机动战士高达0080 口袋中的战争
机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动武斗传G高达
新机动战记高达W
机动战士高达SEED DESTINY
机动战士高达00
圣战士登拜因
重战机艾尔盖姆
兽神狮虎
真盖塔 世界最后之日

参战作品
真魔神 冲击！Z篇
机动警察
机动警察 剧场版
超时空要塞F
战国魔神
超兽机神断空我
VS骑士弹珠汽水&40炎
其他……

注：红字为系列初参战作品



Keroro军曹

超神兵 Keron

机师：Keroro军曹、Giroro伍长、Tamama二等兵、Kururu曹长、Dororo兵长

武器：ケロMAX



















索斯机械兽

重装长牙狮

机师：邦·弗莱海特

武器：シールドアタック













机动警察/机动警察 剧场版

英格伦1号机

机师：泉野明

武器：スタンスティック




真魔神 冲击！Z篇

魔神Z

机师：兜甲儿

武器：ブレストファイヤー









苍之流星 SPT 雷兹纳

强化型雷兹纳

机师： 阿尔巴特罗・纳鲁・飞鸟英二

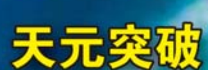
武器： 连射型レーザード・ライフル











天元突破

红莲螺岩

机师： 卡米那、西蒙

武器： トロイデルバースト

















机动战士高达

高达

机师： 阿姆罗・雷

武器： ビーム・ライフル







机动战士高达ZZ

ZZ高达

机师： 捷多・亚西塔

武器： ハイパー・ビーム・サーベル









新机动战记高达W

零式飞翼高达

机师： 希罗・尤尔

武器： ツインバスターライフル











真盖塔 世界最后之日

真盖塔1

机师：流龙马

武器：ゲッタービーム









Code Geass 反叛的鲁鲁修

红莲贰式

机师：红月卡莲

武器：吕号乙型特斩刀









装甲骑兵Votoms/装甲骑兵Votoms 裴尔森密件/装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的根源

眼镜犬RSC
机师：基利可
武器：ヘビィマシンガン











进化的游戏系统

本作采用了Wii上的《超级机器人大战NEO》的基本系统，并且加以强化。其中最主要的就是地图不再像历代《机战》那样被分成格子状，机体可以做360度的移动，移动力用以机体为中心的圆形表示，只要在移动力范围内就可以任意地移动。另外以此系统为基础，还衍生出了曲射攻击以及包围效果等各种各样的新要素。









▲曲射攻击可越过障碍物打击目标，而包围效果则是多架单位包围敌人令命中率提升。

▲移动范围用半透明的红色圆形表示。



本作是继《雷电十一人》、《纸盒战机》之后，又一款媒体整合展开作品。游戏描述的是获得了可以见到妖怪模样的“妖怪手表”的主人公与妖怪们交流的故事。本作在日前总算是公布了预定发售日期与售价，下面就来看看这次公布的新情报吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

妖怪ウォッチ™

相关报道：Vol.195 P40 Vol.199 P84		3DS
RPG	角色扮演	
妖怪手表		
妖怪ウォッチ		
Level-5	日版	预定2013年7月11日
1人	4800日元	对应周边未定

与妖怪一起，体验那不可思议的日子

本作是以“妖怪”为主题的作品，使用从密告者那里拿到的“妖怪手表”，在樱花新镇里与个性丰富的怪物们成为朋友，体验那不可思议的日子。

获得“妖怪手表”后，故事便由此开始……

在夏天的某日，景太在抓虫时来到了神社里的森林深处……在那里遇到了妖怪管家“密告者”，从它手中获得了“妖怪手表”。



▶『密告者』从奇怪的装置中登场。

选择男女主人公

游戏开始时可以选择主人公的性别及名称，你会选择用哪个主人公来进行游戏呢？



用3DS照相机发现妖怪

玩家可以用自己的3DS看到妖怪。游戏中搭载了将3DS对准现实中的人后，会从这个人身上浮现出妖怪的新系统。

在樱花新镇的各种游乐系统

任务

一些让人困扰的事情是因为妖怪在作祟？在村民那里听取请求（任务）后就去为他们解决问题吧。



手表

在妖怪手表上显示的地方，利用手表地图找出妖怪吧，除此之外还可以捉虫和钓鱼哦！



战斗

发现异常后，就利用触控笔将妖怪解决掉吧！游戏的战斗方式是通过触摸转盘来进行的。







文 半夏 美编 咕噜

逆転裁判5

随着发售日的临近Capcom开始公布更多关于《逆转裁判5》的最新消息，御剑以眼镜造型登场令人颇感惊喜，成步堂的养女美贯也将在本作中活跃，不过大家喜爱的真宵是否会登场目前还是未知，让人十分期待。



相关报道：Vol.191 P87/Vol.202 P74/Vol.203 P60		3DS
AVG	文字冒险	
逆转裁判5		
逆转裁判5		
Capcom	日版	预定2013年7月25日
1人	5900日元	对应周边未定

让法庭大放异彩的角色们

丰富多彩的角色是“《逆转裁判》系列”的特点之一，前作中那些充满个性的角色相必给大家留下了深刻的印象吧，本作中同样有众多角色登场，这一次的前线为大家带来大家熟悉的天才检察官御剑怜侍以及成步堂养女成步堂美贯的最新消息。

『呵。只不过是从检察官到检察局长背负的东西变化太大罢了。』

御剑怜侍

登上检察局长宝座的天才检察官

过去曾经几次站在成步堂对手位置的天才检察官——御剑怜侍，现在已经登上检察局的顶点，成为检察局长，虽然和成步堂是对手，但是追寻真实的信念是一样的。在本作中首次披露他戴眼镜的造型，看上去似乎有点疲惫，看来检察局长的工作不轻松啊。



▲8年间成步堂从法律界消失，御剑却一直坚守在法庭之上，时隔8年两人再次在法庭相遇，御剑口中的变化究竟是什么？

实现时隔8年的对决！



▲有着8年空白的成步堂能不能战胜御剑呢？





▲听了成步堂的主张后完全没有动摇的御剑，在审判中为什么没有戴眼镜呢？



▲美贯说一直以来都是她照顾着成步堂照顾……



▲美贯的两大法宝之一——魔法小裤裤，能够从里面取出任何物品。

成步堂胸口的项链装着美贯的照片

注目！



因为过去负责的某个案件的缘由，成步堂领养了美贯，并对她细心培养。

『3、2、1……开始！美贯的魔法秀开始了哦！』

成步堂美贯

充满元气的可爱魔术师

在8年前成为成步堂养女的可爱少女，在成步堂万事屋事务所担任魔术师，有着超群的行动力，容易让旁人在不知不觉间跟着她的步伐行动，被称为“幕后的所长”。和《逆转裁判4》相比，样子稍微有所成长。

装甲骑兵Votoms/装甲骑兵Votoms 裴尔森密件/装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的根源

眼镜犬RSC
机师：基利可
武器：ヘビィマシンガン







进化的游戏系统

本作采用了Wii上的《超级机器人大战NEO》的基本系统，并且加以强化。其中最主要的就是地图不再像历代《机战》那样被分成格子状，机体可以做360度的移动，移动力用以机体为中心的圆形表示，只要在移动力范围内就可以任意地移动。另外以此系统为基础，还衍生出了曲射攻击以及包围效果等各种各样的新要素。









▲曲射攻击可越过障碍物打击目标，而包围效果则是多架单位包围敌人令命中率提升。



▲移动范围用半透明的红色圆形表示。

光天化日之下的事件——逆转百鬼夜行！

游戏第二话的标题为《逆转百鬼夜行》，舞台是爆发妖怪热潮的九尾村，接受朋友天马梦见的邀请而来到这里参加聚会的美贯和王泥喜，却意外地卷入到杀人事件中。两个人为了调查事件而来到某个地方，在现场残留着不可置信的痕迹，九尾村的村民也都有着各种怪异的举动，到底他们两个能否顺利解决案件呢？

发生杀人事件！现场飘散着黑色羽毛……

被害者是九尾村村长，被类似枪一样的武器贯穿了身体，现场除了头部流着血的天魔市市长外，还有满地黑色的羽毛和足迹。

拜访九尾村的王泥喜一行人，面临的事件是……

在聚会的会场，妖怪“天魔太郎”和戴着狐狸假面的九尾狐正在进行对决，会场气氛非常热烈，而在这期间发生了九尾村村长被害事件，犯罪嫌疑人正是提出要求将天魔市和九尾村合并的天魔市市长天马出右卫门。在现场附近有人目击到天魔太郎在空中飞翔的样子，究竟事实的真相是怎样的？

村聚会正在火热进行！



▲天魔太郎正在骚扰梦见，而此时挡在她面前的是正义的九尾狐！

▲▶打扮成女仆样子的梦见看到王泥喜后吓了一跳。

被害人是九尾村村长！梦见目击了犯人？





▶担任天魔市市长的天马出右卫门实际上是天马梦见的父亲。

可疑的人们

王泥喜在调查过程中遇到了和事件有关的人们，包括被告人天马出右卫门在内，众多角色都充满个性，似乎都有着犯罪动机和犯罪机会，看起来都很可疑，如何从他们的证言中找出事件的真相？



▲天马出右卫门的秘书美叶院秀一，对于美容似乎非常执着。

▼村大屋的管理人前洗熊兵卫，他的样子非常可疑。



妖怪·天魔太郎是什么？

注目！



►天魔太郎是在九尾村出没的恐怖妖怪，传说被九尾狐封印了。

调查事件发生的现场九尾之间

犯罪现场是村长所在的九尾之间，传说在这间屋子中的某处封印着天魔太郎。会不会是妖怪复活将人杀死的呢？

发现遗体的痕迹



从别的角度查看桌子下面的话……



▲发现橘黄色的奇怪物体，这正是使用 3DS 才能实现的调查方式。

在现场遇到的热血刑警番轰三

随着王泥喜一行人调查的进行，现场会出现负责这个事件的刑警番轰三，他是王泥喜的对手夕神迅检察官的搭档，不过似乎也帮助过王泥喜。





▲▶似乎要从背包中取出什么，他口中的搭档会是什么？

▲和夕神检察官是搭档的他相信夕神一定会出狱。

『有困难时找我！暗号是 JUST THIS！』

番轰三

热血过头的正义警察

在事件现场调查的刑警，口头禅是“JUST THIS”，尽心守护着市民的和平。不允许一件扭曲的事情存在，对有困难的人不能坐视不理，总的来说是个热血过头的人。


看过上辑"口袋光环"中的影像，相信玩家们对于本作的6大职业都有了更直观的认识，本次"前线"则带来剧情中的关键角色以及系统方面的相关情报。
文 苍穹 美编 Juxi
DRAGON'S CROWN
相关报道：Vol.161 P100/Vol.202 P85
PSV
A・RPG 动作角色扮演
龙之王冠
Dragon's Crown
Atlus 日版 预定2013年7月25日
1～4人 8190日元 对应周边未定
公主 薇薇安
海德兰德城的美丽公主，为解决某事件而向玩家所扮演的冒险者寻求帮助。
宰相 古斯塔夫卿
王城的宰相、公主的侧近，与沉默寡言的薇薇安相比是个喋喋不休的男人。
海德兰德城众生相

魔法师 路凯恩

终日呆在古塔研究室里的老人，曾立下赫赫功绩，学识渊博的他能提供丰富的冒险经验。



王弟 迪恩公爵

国王的弟弟，总是一副无所畏惧的姿态，似乎与侄女薇薇安和宰相古斯塔夫卿相互对立。

寺院的守护者 僧侣

侍奉慈悲女神阿露缇娜的僧侣，据说当寺院里的僧侣们一同祈祷时，能够令奇迹发生。

酒场·龙之天国亭

玩家在这里可以制作自己的分身。首先要从六个职业中选择其一，每种职业都有不同的能力倾向。作成角色时可以编辑姓名、选择配色、语音，并自由输入各种问候语。





▲角色作成界面，还能编辑短语应对不同的场合。

►在线联机游戏时遇到其他玩家就会自动打招呼。

装备的武器也会影响角色的外观！



新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

《创造球会》迈向高清时代！





PSV 创造球会 打造职业俱乐部

サカつく プロサッカ–クラブをつくろう！

◆SEGA◆SLG◆预定2013年内◆日版

这款《创造球会》的最新作是自《创造球会5》之后，系列时隔6年重回家用机平台，PSV版也将带给玩家们高清的画面体验。

本作依旧以日本J联盟和欧洲的6大足球联赛——意甲、英超、西甲、德甲、法甲、荷甲为基础，实名选手达4000人以上。游戏初期玩家就可以从各大联赛的实名俱乐部中自由选择，或是自己编辑一个完全原创的俱乐部，担任教练的同时还需管理俱乐部的转会、经营等各个方面。人事系统更加丰富，玩家可以利用新增的“新人发掘系统”搜索世界各地有前途的新星；转会时不但要给出合适的价位，还需通过各种手段动摇球员的内心，比如用同国籍的选手展开游说、在合同中保证其为先发球员等等；教练育成系统引入了“教练类型”，玩家可以选择自身的培养方向，更有超过100种的特殊能力可供习得。



▲高清的画质带给玩家前所未有的临场感。

比赛方面启用了“即时比赛引擎”，玩家的指挥将更具临场感，任何命令都能得到即时的反馈，一个正确的指示很可能改变比赛的走向。而在平时的经营中，球场周边的各项设施也可以自行调整，比如贩卖商品的礼品店、提供饮食的小吃街、替球迷照看小孩的托儿所等等，更进一步考验玩家的经营理念。此外，PS3版、PSV版之间的存档和DLC资料共通，两个版本也可以跨平台联网对战。 （文：苍穹）



▲在比赛中按□键就可以立刻对战术作出调整。



▲目前已公布的首位美女秘书——泽村彩华。



▲巴塞罗那等豪门球队一开始并不能选择，需要达成一定条件才能解锁。



▲平时一点一滴的训练成果都会体现在球场上。

你也可以成为强龙者！





3DS 兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧！

兽电战队キョウリュウジャー ゲームでガブリンチョ！！

◆NBGI◆ACT◆预定2013年8月4日◆日版

本作以同名特摄片《兽电战队 强龙者》为题材改编，是一款讲述了强龙红、强龙黑、强龙蓝、强龙绿和强龙粉五位强龙者为维护世界的和平，结成最强战队“兽电战队”与来自远古的邪恶势力亡领军对抗的作品。游戏中最具特色的就是战队系列不可或缺的变身部分，玩家可以使用3DS的摄像头，将自己的头像拍下来供变身画面使用，就像自己变为强龙者一样。其他还有像兽电池和强龙神等为原作粉丝所熟悉的要素都会悉数在游戏中登场。同时角色的语音也大量收录，剧情部分就不用说，还有战斗中以及过关后都会有各种帅气的台词出现，原作的味道满点。





▲打倒来袭的敌人，维护世界和平。



▲只要有勇气，你也是兽电战队的一份子。

（文：乌冬）

全新的苍之物语





PSV 苍翼异闻录 代码：新生

エクスブレイズ コード：エンブリオ

◆Arc System Work◆AVG◆预定2013年7月25日◆日版

一手打造了“《苍翼默示录》系列”的制作人森利道集结原班人马，即将为PSV平台带来与“《苍翼默示录》系列”世界观相互联系，另一个全新的苍之物语《苍翼异闻录 代码：新生》。随处可见的平凡高二男生篝橙八被铃铛的响声引诱至“闭锁特区”，遭到发生异变的男性袭击，危机时刻被挥舞着巨大利刃的娇小少女“Es”救下。“魔素”、“Drive”、“D发症者”、“御剑机关”……种种非日常逐渐浮出水面，少年与少女的相遇，讲述着新的苍之物语。

本作采用了现在主流的多线结局制，但是却没有设置一般AVG中的选项系统。与此相对地，游戏搭载了全新的被称为“TOi”的系统。“TOi”是在本作的世界中流行的情报收集工具，利用“TOi”收集怎样的情报，以及如何活用这些情报，将会大幅影响玩家的命运。

（文：白菜）



▲Es住进了橙八的家庭？天降少女VS青梅竹马的战斗又将展开？



▲“TOi”界面。右侧是可供浏览的情报，左侧显示查看了该情报的角色。

▲Es是本作的第一女主角，隶属于御剑机关的对能力者士兵，除了战斗以外一窍不通的三无少女。



可爱圆润的小脸蛋来袭!



“小脸蛋”是由“SUN宝石”公司在2011年设计的可爱形象，外形有些类似史莱姆，不过以蝴蝶结和红扑扑的脸颊为特色，所推出的一系列产品在日本中小学女生中有着较高的人气。如今以该形象为主题的游戏也将登陆3DS平台。

3DS　小脸蛋 创造游玩圆润小镇
ほっぺちゃん つくって！あそんで！ぷにぷにタウン！！
◆日本Columbia◆ETC◆预定2013年7月25日◆日版

《创造游玩圆润小镇》是一款交流型休闲游戏，玩家可以亲手创造属于自己的“小脸蛋”形象，包括大小、肤色、瞳色、脸蛋和蝴蝶结都能自由挑选，可选部件多达1000种。之后就可以与创造出的小脸蛋在小镇上游玩各种迷你游戏，总数超过15种。根据玩家的游戏成绩可以解锁更多的道具，或是增加小镇中的建筑。除了利用3DS摄像头与小脸蛋们进行合影外，玩家所创造出的可爱形象也可以通过邂逅通信与他人分享。



▲虽然造型简单，但可选部件种类却非常丰富。





▲摘取水果以及跳环的迷你游戏，轻松易玩。

（文：苍穹）

与女性化的三国武将一起统一天下吧!

PSV　三极姬2 天下霸统 狮志的继承者
三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～
◆SystemSoft Alpha◆SLG◆预定2013年6月27日◆日版



本作原是PC平台作品，玩家能与三国时期的诸多名将相遇，并与她们一同征战。游戏采用的是比较正统的《三国志》类SLG的玩法，玩家不但需要通过内政发展城池、招兵买马以扩充军队，更是要通过发动战争来扩大领地，收服其他势力的将领，最终占领所有地域，完成统一大业。

游戏具体分为显示各种事件的“更新阶段”，扩充、增强部队的“军备阶段”，管理内政以及与女主角们发展剧情的“政略阶段”，选择攻打城池的“作战阶段”以及正式进行战斗的“合战阶段”。除了白热化的攻城战，更有插入华丽插图的单挑战。系列的特色在于三国时期的诸多著名将领变成了萌妹子，并将传统SLG跟恋爱AVG相结合，玩家可以跟她们触发各种事件，将其收为后宫。本作的PSP版已于4月11日率先发售，而PSV版不但在画面表现上更加优秀，还对应触屏操作，“《三极姬》系列”的人气角色也将作为DLC武将登场。　（文：阿鲁）



▲游戏中的“杀必死”图片数量可不少哦。



▲战斗动画走的是可爱路线。



▲公瑾妹子快到碗里来。

盛夏中的星座爱情故事等你来尝试！



3DS 星座男友 夏季篇 3D

Starry☆Sky ~ in Summer ~ 3D

◆Honey Bee◆AVG◆预定2013年6月27日◆日版

"《星座男友》系列"最初为PC平台游戏，分为《春》、《夏》、《秋》、《冬》四季推出，四部作品曾先后移植PSP平台，又经过重新的3D化登陆3DS平台。在本作中有3位男主角，对应夏季的三个星座。故事发生在坐落于乡间能够清晰观测星星的星月学园，这里的学生们以掌握星星相关知识为目的进行3年的学习，女主角作为惟一的女学生和男主角们在学园内发生了一系列浪漫的故事。

游戏中玩家要通过选择不同选项推进故事的进行，根据选项的不同会影响和男主角的亲密度，最后会进入不同的结局。故事情节非常细腻温馨，人物性格紧扣星座特性，声优包括神谷浩史、保志总一朗、福山润等大牌。3DS版全新添加的星座导航系统，能够让玩家更直观地看到游戏中讲述的星座知识。

（文：半夏）





▲发生在夏日的故事充满活力。



▲星座导航系统帮助玩家深入了解星空知识。

战国时代的鬼族恋物语



PSP 十鬼之绊 花结物语

十鬼の绊 花结缀り

◆Idea Factory◆AVG◆预定2013年7月25日◆日版

《十鬼之绊》是Idea Factory旗下又一款乙女游戏，制作人由"《薄樱鬼》系列"的藤泽经清担任。本作共收录三个部分，包括《恋精华》、《千思回》、《鬼灯千华》。其中《鬼灯千华》需要先完成前两个部分后才会开放，在不同的部分中玩家将体验完全不同的故事。

《恋精华》主要讲述了前作中主人公和各个攻略对象成为恋人之后的事情，在开始游戏时可以选择某个角色，之后将会和这名角色展开与前作完全不同的另一个故事，这个部分没有好感度的设定，因此选项并不会影响故事结局，但是根据选择的不同能够看到不同的CG。《千思回》则以两条时间轴展开，讲述了主人公和众角色的热闹生活景象，选项会影响最后的结局。游戏画风相当华丽，故事古朴典雅，喜欢女性向恋爱游戏的玩家请保持关注。

（文：半夏）



▲和鬼族展开甜蜜的恋爱。



▲游戏中的Q版角色也很可爱。



▶主人公非常英姿飒爽。



文 白菜 美编 咕噜

討鬼伝

TOUKIDEN

PSV 上的《讨鬼传》试玩版于 5 月 8 日更新了 1.01 版，最大的进化是改动了操作方式，让操作更加人性化。本特快以 PSV 为平台撰写，还没更新的玩家记得更新，初次试玩的玩家也不用担心搞错版本，在下载时会自动一同下载最新的升级补丁。另外 PSP 版试玩版已于 5 月 16 日开始配信。

ACT	动作・狩猎	PSP/PSV
讨鬼传（试玩版）		
讨鬼传 アクション体验版		
Koei Tecmo Games	日版	2013年5月8日
1～4人	免费	无对应周边

基本操作

按键	效果
左摇杆	移动
右摇杆 / 方向键	调整视角
□	攻击 1
△	攻击 2
○	武器特殊技
×	回避、受身、拾取、祈祷
△＋○	鬼千切
□＋×	独特攻击
L	【短按】视角复位 /【长按】锁定、解除锁定
R	魂振、鬼祓、跑动
SELECT	鬼目
START	调出菜单
触摸屏	地图放大缩小
背面触摸板	设定△＋○、□＋× 的快捷键



系统详解

进入游戏后可以看到“はじめから”、“つづきから”和“各种设定”三个选项。前两者是重新开始游戏和读取存档，而“各种设定”中可以进行一些关于游戏操作的设定，包括调整视角的操作方向、视角复位的速度以及音乐的大小。其中要注意“システム设定”一项下的“背面パッド右上 / 左下”可以开启鬼千切和独特攻击的背触板快捷键，如果玩家有自信不会误触，那么可以尝试一下。

选择“はじめから”重新开始游戏的情况下，首先要进入“人物设定”界面。试玩版能够设定角色的姓名、性别、装备颜色和声音，注意装备的外观是无法改变的。设定完成后即可进入“モノノフ假设本部”界面，正式开始游戏。

本部界面下分为“シングル专用任务”（单机任务）、“マルチ推奖任务”（联机任务）、“武器指南”和“战斗解说书”四个模式可以选择。第一次进行游戏的玩家，推荐先进入后两种模式学习游戏的基本操作。



武器指南模式下可以学习武器的基本操作。试玩版中一共可以使用太刀、手甲、锁镰和弓四种武器，以下是它们的操作方式。

太刀

操作	行动	说明
□	速攻击	4 段攻击，可以与强攻击进行组合
△	强攻击	3 段攻击，可以与速攻击进行组合
□ +×	翻身斩	一边移动一边出刀的斩击，在回避的同时进行攻击。能够与速攻击和强攻击相互取消，但是需要消耗气力槽。
长按△后放开	真空斩	蓄力后放出冲击波斩击的真空斩，可以 3 段蓄力，威力逐渐增大。使出真空斩后追加输入△可以进行追加强攻击。注意虽说名为冲击波，但判定距离差不多只有两个刀身，并不是飞行道具。
○	特殊技・残心	按○发动后进入“残心”状态，太刀上缠绕着蓝色气场。残心状态下气力槽徐徐消耗，所有攻击附加刀伤效果。一直攻击同一个部位，则该部位的刀伤会逐渐累积变深。残心状态中再次按○或气力槽耗尽时，角色会进行“纳刀”，此时根据残心状态下造成刀伤的数量与深浅进行追加伤害。
△ + ○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏横斩，判定距离约两个刀身，对杂兵一击必杀，对 BOSS 则一击破坏部位。

手甲

操作	动作	说明
□	通常攻击	4 段攻击，前 3 段可以取消出赤热打击。攻击命中前的瞬间输入□键成功的话，该次攻击必定形成会心一击。
△	赤热打击	命中的部位会变红，防御力降低。可以 3 段蓄力，蓄力后增加威力和降防效果。
□ +×	不动の构え	防御架构，按住不放可以维持，徐徐消耗气力槽。构中受到伤害大幅降低，且能够最速转入攻击。
○连打	特殊技・百烈拳	强烈的双拳连续攻击，命中次数越多，攻击的速度会越快，最后一击的伤害也会越高。攻击时消耗气力槽。
△ + ○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏震地攻击，注意判定距离较小，对杂兵一击必杀，对 BOSS 则一击破坏部位。

锁镰

操作	动作	说明
□	分铜攻击	中距离的 4 段攻击，可以取消出镰攻击。
△	镰攻击	贴身距离的 3 段攻击。从分铜攻击取消而来的情况下，第 1 段攻击会大幅向前跳跃。
□ +×	飞び退き打ち	将秤砣砸地后大幅后撤的招式，用来拉开距离，消耗气力槽。注意攻击判定并不长。
长按□后放开	分铜射出	将秤砣掷出攻击敌人，可 3 段蓄力，消耗气力槽。命中后自动跳至敌人面前（输入左摇杆↑方向为高空跳，输入左摇杆↓方向则不会移动）。在空中再次输入△键可进行空中版本的镰攻击，蓄力后威力增大。
○	特殊技・瞬迅印	按○发动后进入“瞬迅印”状态，双手缠绕着蓝色气场。瞬迅印状态下气力槽徐徐消耗，所有△键的镰攻击后输入□键均可派生“分铜射出”（包括“分铜射出”后追加的空中镰攻击）。
△ + ○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏技，输入指令后进入主视角瞄准，再次按下□ / △键或一定时间后发动类似分铜射出的攻击。对杂兵一击必杀，对 BOSS 则一击破坏部位。

弓

操作	动作	说明
□	通常攻击	直线轨迹，能够轻易命中锁定敌人。连续输入可以实现连射。按住不放可以 3 段蓄力，消耗气力槽提升威力。通常攻击为走射，蓄力时左摇杆控制人物移动，方向键调整准心。
△ / △△ / △△△	番え攻击	抛物线轨迹，不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离，因此最好是拉弓后蓄力（虽然会消耗气力槽）自行调整准心。在射出前按△键重新拉弓会增加射出箭矢的数量。△是一支箭射中地面形成中距离范围冲击波攻击；△△是 5 支箭进行远距离排射；△△△是数支箭射中目标后再次进行高威力的中距离乱射攻击。番え攻击为走射，蓄力时左摇杆控制人物移动，方向键调整准心。
□ +×	印付加攻击	抛物线轨迹，不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离，因此最好是拉弓后蓄力（虽然会消耗气力槽）自行调整准心。可以 2 段蓄力，但最远飞行距离不如上面两招。为命中的目标增加咒印，之后任意攻击命中咒印后追加伤害。不蓄力为一只箭，1 段蓄力 3 支箭，2 段蓄力 5 支箭。印付加攻击为蹲射，蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。
长按○后放开	特殊技・咒矢	直线轨迹，能够轻易命中锁定敌人。画面上出现锁定圆圈，被锁定后的敌人身上会出现“射”之印记，此时放开○键则射出追踪箭矢，必定命中被锁定的敌人。拉弓中会不断消耗气力槽。锁定圆圈每锁定一个目标会消耗一定气力，而对同一目标最大可以锁定三次（就是说锁定三次后会有三支箭攻击同一个目标）。另外被咒矢命中的敌人身上若带有咒印，则会追加高威力的爆炸。但要注意近距离的情况下无法锁定目标，抑或是会出现无法命中已经锁定过的近距离目标的情况。咒矢为蹲射，蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。
△ + ○	鬼千切	武器槽蓄满时可以发动的一击破坏技，输入指令后进入主视角瞄准，再次按下□ / △键或一定时间后射出直线轨迹的箭矢。对杂兵一击必杀，对 BOSS 则一击破坏部位。鬼千切为蹲射（虽然看起来是站着的），蓄力时无法移动，左摇杆和方向键均为调整准心。

战斗解说书



战斗解说书中除了上文介绍的武器使用方法以外，还记载了其他的战斗要点，下文将一一详细解说。

画面解说



①同伴情报。显示本次任务中同伴的名称、当前体力值、使用武器和装备御魂类型。
②玩家情报。显示自身名称、当前体力值、气力值和使用武器。
③体力槽。初始颜色为绿色，受到攻击后会减少，并出现红色体力槽部分。在不遭受攻击时，红色部分体力槽会缓缓回复为绿色，而一旦再次遭受攻击，将从当前绿色体力槽处开始再次计算损伤。体力槽耗尽之后进入战斗不能状态，限定时间内没有得到同伴的救援则计为撤退一次。三次撤退后任务失败。
④气力槽。初始颜色为黄色，残余量不多时会闪烁提醒玩家。跑动、回避、鬼目和某些特殊行动均会消耗气力槽。
⑤武器槽。不断攻击会蓄积武器槽，当武器槽加满后，消耗所有武器槽可以发动一击破坏技“鬼千切”。
⑥地图。点击可以放大缩小，能够查看自身、同伴和 BOSS 当前所在位置。
⑦限制时间。时间超过后还未完成任务，则视为任务失败。
⑧魂振情报。可以查看并发动当前装备御魂对应的魂振能力。

鬼府之力

鬼目

战斗中按下 SELECT 键发动，徐徐消耗气力槽。鬼目状态下可以看到 BOSS 的表层耐力（紫色槽）和生命力（红色槽），以及可以破坏的部位。不同部位的耐性会由颜色表现出来，由强至弱分别是白、黄、橙、红。另外鬼目用来寻找战场上掉落的素材也很好用。

鬼祓

战斗中长按 R 键发动，角色在身边制造出一个光阵，可以净化放逐鬼的亡骸和被破坏的部位，并获得素材。素材可以用来强化制作武器，不过体验版没有开放该功能。鬼祓不一定要一直站着不动，可以中途停止，只要目标还没有消失，就可以继续鬼祓，且目标绝对不会在鬼祓途中消失。用时髦点的话来说，就是支持断点续传（笑）。



救援

进入战斗不能状态后，角色的头上会出现环形的污秽计量槽并不断增加，当污秽加满后该角色便会强制撤退。按照鬼祓的要领，在战斗不能状态的同伴身边长按 R 键可以进行救援。将计量槽中的污秽祓除后，该同伴可以以 30% 的体力复活并继续战斗。如果再次进入战斗不能状态，初始污秽值会提升 20% 的计量。另外若是不想因为同伴救自己而被 BOSS 击倒，可以长按 × 键强制撤退。撤退后会从出生点出现。

御魂（ミタマ）

击倒 BOSS 后可以获得，类似于辅助装备的要素。体验版可以试用四种御魂，分别对应“攻”、“防”、“愈”和“隐”四种战斗风格。不同的御魂和战斗风格给予玩家使用“魂振”的效果不同，装备后获得的技能也有所区别。下页介绍体验版中四种御魂的详细情报。

装备御魂后可在战斗中使用“魂振”（タマフリ）这一指令。首先按住 R 键进入鬼祓状态，画面右下角会出现当前装备

御魂对应的魂振能力，接下来按住 R 键不放再按下对应的功能键，就能发动对应的魂振能力了。注意魂振能力有冷却时间，不能连续发动，特别是 R+ ○发动的魂振属于大招的范畴，冷却时间极长，一定要用在刀刃上。而且一次任务中能发动的魂振次数有限，只能通过散发无色气场的地祇石来进行回复。

源赖光		
战斗风格	特殊效果	
攻	长按 R 键提升气力槽回复速度	
技能	效果	
攻击上升・中	攻击力中幅度提升	
武器槽上升・中	武器槽蓄积速度中幅度提升	
防御力上升・小	防御力小幅度提升	
魂振	名称	效果
R+ □	浑身	一定时间内提升攻击力
R+ △	吸生	一定时间内攻击带体力吸收效果
R+ ○	军神招来	一定时间内攻击全部变为会心一击，攻击属性为“万能”
R+ ×	治愈	回复体力

土方岁三		
战斗风格	特殊效果	
防	长按 R 键积蓄防御槽，防御槽可以抵御受到的伤害	
技能	效果	
防御力上升・中	防御力中幅度提升	
体力上升・中	体力中幅度提升	
敌对心上升・小	敌人对自身的敌对心小幅度提升	
魂振	名称	效果
R+ □	挑发	一定时间内提升防御力，并提升敌人对自身的敌对心
R+ △	坚甲	提升防御槽
R+ ○	天岩户	一定时间内无敌
R+ ×	治愈	回复体力

清少纳言		
战斗风格	特殊效果	
愈	攻击同伴时恢复其陷入的异常状态	
技能	效果	
回复速度上升	红色体力槽自然回复速度提升	
治愈强化・广	发动治愈时可对鬼祓范围内的同伴生效	
鬼祓・速度上升	鬼祓速度提升	
魂振	名称	效果
R+ □	武人ノ砦	当前区域所有同伴气力加速回复，效果持续一定时间
R+ △	女神ノ社	设置持续一定时间的体力回复阵，进入阵中的角色体力会渐渐回复
R+ ○	变若水	回复当前区域所有同伴的体力、异常状态和战斗不能状态
R+ ×	治愈	回复体力

浓姬		
战斗风格	特殊效果	
隐	攻击敌人的背后会提升会心一击率	
技能	效果	
敌对心减少・小	敌人对自身的敌对心小幅度降低	
防御力上升・小	防御力小幅度提升	
治愈时回复异常状态	发动治愈时可同时回复异常状态	
魂振	名称	效果
R+ □	秘针	设置向四方发射飞针的光球，被针刺中的部位一段时间内降低防御力
R+ △	隐形	设置持续一定时间的隐身阵，进入阵中的角色会降低敌人的敌对心
R+ ○	不动金缚	设置持续一定时间的金缚阵，进入阵中的敌人一定时间内无法做出任何行动
R+ ×	治愈	回复体力

讨鬼要点

游戏的敌人主要分为大型鬼和小型鬼，为方便起见本文中分别简称为 BOSS 和杂兵。杂兵战没有特别需要注意的地方，正常砍杀就能对其造成伤害，将其消灭。而 BOSS 战则与其他同类游戏稍稍有些区别，一味强攻无法对 BOSS 的生命力造成丝毫伤害。想对 BOSS 造成生命力伤害有两种途径，一是部位破坏，一是祸津日神状态。

部位破坏

开启鬼目后，可以看到 BOSS 身上可破坏的部分，对其进行攻击后，颜色会按照白→黄→橙→红的顺序变化，代表该部位的耐力正在逐渐降低。当该部位变成红色后，再给予一定伤害就能将其破坏。BOSS 会暂时失去被破坏的部分，创口处则会流逝出紫色的生命能量，进入部分“祸津日神状态”。此时攻击该处就能对 BOSS 的生命力直接造成伤害了。

被破坏的部位会掉落在战场上，而 BOSS 在一定时间后会回收并再生该部位。



完成再生后的该部位会变回无法触及生命能量的常态，某些 BOSS 甚至会变得比以前更强，因此要尽可能阻止 BOSS 的部位再生，具体的方法就是鬼祓。对掉落的部位使用鬼祓后，可以将该部位永久性净化，BOSS 将无法进行再生，创口也会常时处于祸津日神状态，可以随时对其造成生命力伤害。因此多多进行部位破坏，是对 BOSS 进行稳定输出的方式。

对部位进行鬼祓时，可以看到一个紫色的槽，鬼祓途中会缓缓降低。当其降至零时，鬼祓就大功告成。

祸津日神状态（マガツヒ）

上文已经说过，鬼目状态下可以看到 BOSS 的表层耐力。对常态下的 BOSS 进行攻击时，虽然无法削减其生命力，但是能够对表层耐力造成伤害。当表层耐力槽被完全扣除后，BOSS 的全身会变为紫色，进入一定时间的全身祸津日神状态。此时无论攻击哪个部位，都能直接对 BOSS 造成生命力伤害。由于全身祸津日神状态经过一定时间后又会恢复为常态，因此建议利用魂振一口气进行最大化输出。

魂餐状态（タマハミ）

当 BOSS 的生命力降低到一定程度后，会进入魂餐状态（画面会闪红抖动一下，非常明显）。虽然此时它会进入全身祸津日神状态，但是攻击模式也会大幅变化，攻击力也会提高，一个判断失误很可能就会战斗不能。这时要求玩家更加精准地判断攻击和防御的时机，切忌急于求成而前功尽弃。



战场环境

地祇石

在战场上散发着神气的石碑，主要分为回复体力（散发绿色气场）和回复魂振（散发无色气场）两种。靠近地祇石后按下 × 键，角色会进行祈祷，祈祷动作结束后即可完成回复。一个地祇石在一次任务中只能使用一次。

素材掉落

打造武器的素材除了鬼祓获得外，也可以通过按 × 键拾取战场上的闪光点来获得。战场上的掉落素材平时很难发现，而在鬼目模式下会变得醒目一些。

单机任务（シングル专用任务）
联机任务（マルチ推奨任务）

※ 选择联机任务时会询问是多人线下联机还是单人游戏，按照需求选择即可。

选择这两个模式后会进入整备界面。整备界面下右侧可以确认当前选择任务、同行同伴、武器选择和御魂类型的情报。左侧分为五个选项（联机模式下只有四个），分别是“任务受注”、“武器装备”、“ミタマ装着”、“战斗解说书”（联机模式下没有该选项）和“出击”。战斗解说书前文已经详细解说，设定完毕后选择“出击”即可开始任务。下面详细说明一下其余三项。



下页表格是体验版中可以选择的所有任务与具体情报。选定任务后需要选择同行者，试玩版中只有三名同行者可供选择，分别是樱花（太刀 / 防属性御魂）、那木（弓 / 愈属性御魂）和富岳（手甲 / 攻属性御魂），可以根据自身使用武器和御魂的特点来进行搭配。



任务	目的	难易度	限制时间	报酬	战场	同行者
地を這う钝兽	ノヅチ 5 体讨伐	★	60 分	120	「雅」の领域	3 人
四つ足の侵蚀者	ササガニ 15 体讨伐	★	60 分	180	「武」の领域	3 人
速攻任务：百鬼夜行(单机限定)	ガキ 100 体讨伐	★★	5 分	210	「雅」の领域	1 人
速攻任务：蜘蛛竞争(联机限定)	ガキ 10 体讨伐	★★	5 分	600	「雅」の领域	3 人
ミフチを讨て!	ミフチ 1 体讨伐	★★	60 分	300	「雅」の领域	3 人
狱炎の“鬼”	ゴウエンマ 1 体讨伐	★★	60 分	300	「武」の领域	3 人
对なす鬼蜘蛛	ミフチ 2 体讨伐	★★★	60 分	600	「武」の领域	3 人
恶鬼狂乱	ミフチ 2 体、ゴウエンマ 1 体讨伐	★★★	60 分	900	「武」の领域	3 人

武器装备

选择任务中使用的武器。游戏一共设定了六种武器，除了太刀、手甲、锁镰和弓外，还有双刀和长枪，不过在试玩版中只能体验前四种。各种武器有着不同的攻击属性，知晓 BOSS 的部位弱点属性后用对应的属性武器进行讨伐是基础。

太刀

攻守平衡的斩属性武器，攻击范围和速度都比较理想。靠近 BOSS 时首先以速攻击试探，如果 BOSS 有大动作，就赶快回避，如果没有大动作，就顺势取消出强攻击。当 BOSS 陷入硬直后，3 段蓄力的真空斩有相当不错的伤害，找准机会的话一定不要忘记使用。当 BOSS 倒地陷入长时间硬直后，立刻开启残心，然后重攻击和 3 段蓄力真空斩之间用翻身斩相互连接，可以让输出效率最大化。当熟悉了 BOSS 的攻击手段后，平时也可以开启残心，然后用翻身斩来代替回避进行位移和连接攻击输出，可以将太刀的输出效率发挥到极致。

手甲

极近距离的高攻高防碎属性武器。靠近 BOSS 后第一件事应该是给部位上赤热打击的降防效果（BOSS 没有空隙的话，不用刻意追求 3 段蓄力），让队友也能高效输出。通常攻击的 JF 技需要练习，这大幅关





系到手甲的输出效率。由于手甲的回避距离非常短，因此取消招式和防御更多的时候要依赖不动构，但注意这招只能防御前方的攻击，被 BOSS 绕背了要赶快跑掉。当 BOSS 陷入硬直后就可以追求 3 段蓄力的赤热打击，而当 BOSS 倒地后则更是要立刻上 3 段蓄力的赤热打击降防，然后取消百裂拳做最大输出。注意百裂拳一边打要一边看 BOSS 的起身，如果出现起身动作，要立刻终止百裂拳，否则收尾的高威力一击很可能打空，这样就不划算了。

锁镰

中距离牵制碎属性与近距离攻击斩属性武器。中距离的分铜攻击虽然安全但缺乏伤害，贴身距离的镰攻击输出又稍慢。然而这个武器有一个名为瞬迅印的灵魂招式，开启之后不断用分铜射出和空中版本镰攻击相互取消，可以达到超高的输出。而且 1.01 版本更新后空中也可以使出飞び退き打ち，一旦看到 BOSS 有反击的迹象，立刻使用飞び退き打ち就可以离开危险区域。掌控得好的话是非常灵活且强力的武器。

弓

突属性武器。虽然说是远距离攻击武器，但实际上站得太远的话反而影响输出效率，与 BOSS 的距离最好保持在中距离稍远一点点的位置，只要稍稍调整准心就能



让△△△的番え攻击和 3 段蓄力印付加攻击全数命中，这是最为理想的。BOSS 战时不要浪费时间去使用通常攻击，直接先用 3 段蓄力印付加攻击给 BOSS 上咒印，然后再以咒矢将咒印全部引爆，造成大伤害。由于这两招都会消耗气力，因此管理气力槽比较重要。当气力吃紧的时候，上了咒印之后换成用△△△的番え攻击来攻击，也是很有效率的打法。使用弓时因为经常要调整准心，因此一般不会锁定 BOSS。但是记住一旦 BOSS 发生大幅度位移后，不管是蹲射还是走射，先锁定 BOSS 然后再取消调整准心，绝对是最快找到目标的方法。不过在面对双 BOSS 时，要有先锁定 BOSS 再拉弓的习惯，否则可能会射中不想攻击的目标。

ミタマ装着

选择装备的御魂，在这里可以查看御魂的技能、魂振能力和历史传说。在战场中按 START 键调出菜单，选择“能力”也能够再次查看。御魂的选择对于战局会起到重要的影响：攻御魂在 BOSS 陷入硬直时，能够瞬间让输出最大化；防御魂倾向持久战和顶着 BOSS 硬上的打法（例如可以顶着魂餐状态状态打）；隐御魂能够降低 BOSS 部位的防御力，以及强制停止其行动，为队友创造安全输出与安全回复的机会；而愈御魂是超强的奶妈，能够最大限度避免出现团灭的意外，是最为稳定的御魂。



BOSS 战简易要点

ミフチ

①不要站在正前方攻击，有可能会中蜘蛛丝与前爪攻击，尽量保持自己在它的侧面或后面。②当它用后爪站立时，会使用周身的旋转爪扫，威力比较大，看到这个动作最好赶快向后回避。③ BOSS 进入魂餐状态后会直立旋转移动撞击，并放出抛物线飞行道具。飞行道具不太可怕，但千万注意别被撞到，基本上是即死级的威力。

ゴウエンマ

①移动速度非常快，选用弓和手甲讨伐的话会有些吃力，特别是弓，经常在蹲射的时候被秒杀，一定要小心。②部位破坏后别忙着输出，一定要第一时间将部位鬼祓掉，否则当其部位再生后，会得到强化，让之后的战斗变得更艰难。③经常会使用向前跳跃的掌击，注意侧面回避。④ BOSS 的双手除了使用弓以外，在其倒地或进入魂餐状态后也可以进行破坏。⑤魂餐状态下增加横扫火焰喷射，一击必杀级威力，注意往火焰喷射横扫的反方向进行回避。





原本以为会是跟《怪物猎人》一样硬派的作品，但实际上操作非常简单，拔刀和纳刀都是自动完成的，不需要玩家手动操作。游戏的难度适中，打起来比较爽快，武器也各有特色，的确是用心之作。另外实机画面非常干净，喜欢狩猎类游戏的玩家请一定要尝试一下。

文 Omushi、kuma 编 阿鲁 美编 sienna

本作是《家里蹲奋斗记》的正统续作。和前作一样，主人公是一个不工作、靠父母养活的家里蹲，他所生活的世界拥有广阔的海洋和大陆，在这里就算相距很远人们也可以通过魔法塔来进行通信。有一天主人公突然失去了来自父母的援助，足不出户的他必须通过魔法塔雇佣冒险者赚取收入以偿还债务和房租。总的来说是一部废柴家里蹲经过不懈努力华丽自强为高富帅的理想物语（误）。

RPG	角色扮演	PSP
家里蹲奋斗记 辛苦了		
俺に动けって言われても 乙		
E-smile	日版	2013年4月24日
1人	1500日元	无对应周边

游戏流程

游戏以每日为单位进行，玩家需要雇佣冒险者，安排他们到村外的迷宫探险，再把冒险者带回的玛纳（マナ）和素材卖了换取金钱。每 30 天就会进行一次月末结算，玩家需要支付高昂的房租，以及冒险者的薪水和设施的维持费用等。一开始玩家会有 10000J 的启动资金，但连第一月房租在内的 21 万债务也会很快降临在玩家头上。玩家在第一年六月一日的最终结算时不能出现赤字，并且此后每月的结算都不能为赤字，不然就立刻 GAME OVER。一年后，游戏就会迎来结局，不过之后可以继续进行游戏。





宿屋菜单一览



主要菜单		内容说明
日程安排（スケジュール）	洞窟探险（ダンジョン派遣）	安排冒险者进入洞窟探险
	技能训练（スキル训练）	训练冒险者的技能，需要在阿鲁德巴拉村菜单中建造训练屋后才能使用
	转职（クラスチェンジ）	可让下位职业转职为上位职业，需要在阿鲁德巴拉村菜单中建造训练屋后才能使用
	日程确认（スケジュール确认）	查看已安排好的当日行程
	冒险者编制	调整冒险者的队伍编制
冒险者	雇佣	雇佣各种职业的冒险者为自己打工
	募集	设定需要的冒险者的条件，然后系统提供符合要求的冒险者供玩家选择
	编制	编制冒险者队伍，本作中玩家可组建五支队伍，每支队伍最多可容纳五人
	成绩	可查询雇佣的冒险者的装备、道具、技能、耐性、雇佣情况和历史战斗记录统计
邮件（メール）		因为主人公被设定成废柴家里蹲，跟冒险者的联系都只能通过邮件进行。所以玩家需要随时查看新邮件，并且要特别注意的是冒险者会提出加薪要求。一旦要求没有得到满足，下个月他/她就很可能会卷铺盖走人
委托（依赖）	洞窟委托（ダンジョン依赖）	洞窟委托中对猎杀小怪、BOSS，探索洞窟的程度等都有具体要求，满足要求就可以获取报酬
	特殊委托（ユニーク依赖）	特殊委托则需要雇佣特殊的冒险者或建设了特定的设施后才会出现相应的任务委托
阿鲁德巴拉村（アルデバラン）	村子的发展（村の发展）	可以建造和强化各项设施，建造好或者强化后的设施会推动游戏剧情的发展或对冒险者的探险有一定辅助作用，当然大部分设施会每天产生一定的运营费用
	捐赠（寄付）	玩家资金充裕的话可以在这里捐钱，房东会给玩家一些物品作为回报

主要菜单		内容说明
道具（アイテム）	卖出（壳却）	当玩家在村中修建了防具屋、道具屋或武器屋后，可以卖掉洞窟中拾到的素材和怪物掉落的玛纳
	开发	消耗已获得的素材和自己的资金为冒险者开发装备和道具
	购入	用冒险者自带的资金为其自身购入装备和道具
	生成	玩家可花钱随机生成各种物品，花费颇高
数据（データ）	支付/财产确认（支拂い/财产确认）	查询玩家的资金运转情况
	图鉴	查询道具（アイテム）、怪物（モンスター）和人物的信息
	房东的清单（大家のチェックリスト）	查看玩家达成的各项成就
系统（システム）	存档（セーブ）	提供三个存档位置供玩家使用
	下载内容（DLC）	使用下载的内容降低游戏难度
	帮助（ヘルプ）	查看帮助
	设置（コンフイグ）	更改设置
睡觉（寝る）	啥也不干地度过一天，没有任何收入，相反还会被扣除设施的运营费用	





金钱



游戏中的钱分为自己可用的钱以及冒险者自身携带的钱，遇到需要消耗自己的钱时，即便资金为负数也可以继续操作，只要在月底的最终结算时还清即可；而本作中给冒险者添置装备、道具以及进行技能训练时，消耗的是冒险者的所持金，冒险者身上携带的金钱不能为负数。大多数冒险者受雇时都会自带一点盘缠，之后每月月末结算时付给冒险者的薪水也会变成冒险者的所持金（钱没有白给，都用到点子上了）。装备、道具一类耗费的金钱不多，主要的花费还是在技能训练上。即使是初级的技能或法术，1次也需要300J左右。为此，当收到要求加薪的邮件时，如果是希望长期培养的冒险者，还是尽量满足要求为好。拒绝太多次的话，冒险者还会自己辞职跑掉。另外，冒险者购买的装备、道具等是无法卖掉的，只能丢弃，初期资金不宽裕时，需谨慎购入。



冒险者



身为男主角的手足在外辛勤劳作挣取房租的冒险者，其实力直接关系到探险时的生还率、效率，以及任务的成功率。这一切都与游戏的最终目的——挣钱有着密切的联系。为此，我们来看看影响冒险者实力的因素。

职业





游戏中一开始便有 7 种下级职业的冒险者可以雇佣，雇佣的冒险者等级达到 50 后即可转职为上级职业（转职需要在村里建造训练所，转职后等级降为 20）。另外特定的下级职业之间还能搭配出 6 种混合职业，同时还有 8 种无法转职的特殊职业（部分需要购买 DLC），丰富的职业选择让每个玩家都可以打造出自己风格的冒险者队伍。大多数的特殊职业的冒险者在特定日期便可以雇佣，也有部分是需要达成一定数量的成就才会出现的。特殊冒险者出现时，实力大多都比已雇佣的冒险者高出许多，可以即时成为主战力，但相对地，要求的薪水及雇佣费用都比较高。需要注意的一点是，各种类型的冒险者都有对应的技能可以学习，下位职业冒险者在转职前若没有学会所有的技能，转职后可能会出现一些技能无法学习的情况。所以在雇佣冒险者后要注意他们的技能训练情况，特别是一些回复型职业，如果不能强力回血和复活同伴的话，基本等于是在拖队伍的后腿。

エペイスト

武器：剑　　防具：中装备

职业专属：ベルト、マフラー

职业说明：擅长剑术，攻击力高，以物理攻击为主的职业。可转职为单挑强者的ベルセルク，或者是同时操纵剑与魔法，针对弱点进行属性攻击的ル－ンナイト。与クラウン搭配可转为混合职业グラディエ－タ－。

シュバリエ

武器：剑、枪　　防具：中装备、重装备

职业专属：盾、靴

职业说明：擅长枪术，防御力突出，以防御技能为主的职业。可转职为大幅增强队伍防御的パラディン，或者是攻守均衡，专精自身体力强化的ドラゴンライダ－。与ウィザ－ド搭配可转为混合职业ロイヤルナイト。

ウィザ－ド

武器：杖　　防具：轻装备

职业专属：本、帽子

职业说明：使用法杖，强化了魔法攻击，以魔法攻击为主的职业。可转职为精通全属性魔法的ア－クメイジ，或者是操纵精灵，以全体攻击及 SP 回复为重的エレメンタルマスタ－。与エペイスト搭配可转为混合职业ソ－ドマジシャン。

クレリック

武器：杖、メイス　　防具：轻装备

职业专属：本、エプロン

职业说明：使用法杖，强化了魔法防御，以回复魔法为主的职业。可转职为精通回复、默默支持队伍的プリ－スト，或者是精通肉搏战、一对老拳打遍天下的モンク。与ウィザ－ド搭配可转为混合职业セ－ジ。

アーチャー

武器：弓　　防具：轻装备、中装备
职业专属：ベルト、帽子
职业说明：擅长弓箭，身手敏捷，以辅助技能为主的职业。可转职为辅助打怪两不误的シャープシューター，或者是精通辅助魔法，在战斗中厚己薄彼的トルバドゥール。与クレリック搭配可转为混合职业エイドアーチャー。

シーフ

武器：短剑　　防具：轻装备
职业专属：マフラー、マスク
职业说明：使用短剑，速度飞快，以物理攻击为主的职业。可转职为异常状态的达人アサシン，或者是探险的好帮手トレジャーハンター。与エペイスト搭配可转为混合职业パイレーツ。

クラウン

武器：剑、短剑　　防具：轻装备
职业专属：乐器、マスク
职业说明：使用剑和短剑，能力平庸，擅长吸引怪物火力的职业。可转职为踏着舞步支援队伍的ダンサー，或者是通过持有道具来弥补自身弱小的アイテムイーター。与シーフ搭配可转为混合职业トリックマスター。

侍

武器：刀　　防具：轻装备
职业专属：マフラー、靴、小刀
职业说明：特殊职业，不能转职。追求并强化会心一击的职业，技能以附加异常状态的攻击为主。

巫觋

武器：扇子　　防具：轻装备
职业专属：靴、小刀、和弓
职业说明：特殊职业，不能转职。擅长搭配长期战的强化技能，随着战斗回合数的增加，自身能力也会相应提高。

エクスキューショナー

武器：斧　　防具：中装备
职业专属：マフラー、マスク
职业说明：特殊职业，不能转职。追求攻击力的极限。擅长物理及属性兼具的攻击技能。

セルヴァアン

武器：短剑　　防具：轻装备、中装备
职业专属：靴、エプロン
职业说明：特殊职业，不能转职。攻击、回复、异常状态、辅助均擅长的全能职业。攻击技能以附带弱化的属性攻击为主。

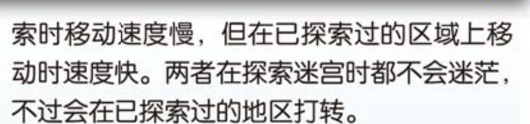
人物性格

人物的性格主要影响该冒险者担任队长时，探索迷宫所采取的行动。与前作类似，性格可分为以下四类：

积极・活泼型：移动速度快，基本不会休息回复，适合大地图采掘及刷低级怪。探索迷宫时虽然不会迷茫，但是经常会在同一个地方打转。

慎重・冷静型：移动速度慢，休息发生频率高，适合在怪物实力比较强的迷宫探索或刷高级怪。探索迷宫时会切实探索未知的区域，但有时会察觉到危险，中途掉头或绕过某些区域不探索。

懒惰・古怪型（怠け者・风变わり）：前者移动速度快，但是会经常偷懒休息；后者探



索时移动速度慢，但在已探索过的区域上移动时速度快。两者在探索迷宫时都不会迷茫，不过会在已探索过的地区打转。

认真・文静型（真面目・物静か）：移动速度居中，休息频率也居中，最适合探索迷宫。探索迷宫时，即使是陷阱也会毫不犹豫踩下，会切实地提高探索率。



高 / 低潜力冒险者（高 / 低ポテンシャル冒险者）



待雇佣列表中，有时会出现带着“高ポテンシャル”或“低ポテンシャル”字样的冒险者，此时公会会长也会发来邮件提醒。高潜力冒险者在升级时会获得更多的数值加成；低潜力冒险者在升级时会获得较少的数值加成，但是作为弥补，每种职业都有低潜力冒险者才能习得的特殊技能，有一些的效果相当逆天。另外，低潜力冒险者的等级上限为 350，其余冒险者等级上限为 300。但即便如此，满级的低潜力冒险者的数值还是低于满级的高潜力冒险者。



好感度及好调期



冒险者有着好感度这一隐藏属性，相处时间长短、BOSS 怪的讨伐、战斗不能、队伍全灭、加薪等因素都会影响冒险者的好感度。随着好感度的增加，冒险者会根据职业掌握特定的技能。另外，每一名冒险者，每个月都会有 7 天被称作“好调期”的特殊日子，在这 7 天里，冒险者除了 HP 及 SP 之外的能力都会有所提升，安排冒险者的行程时，可以参考这一点决定是要探险还是进行技能训练。

村庄建设



主人公在身负巨额房债的同时，还肩负着振兴村子的重任，要是村子里连个商店都没有的话，连卖东西赚钱都做不到！村子乍看上去很凌乱，其实是一个 4×4、共计 16 个空格的地图。其中左上角的魔法塔以及右上角的宿屋已经建好了，无法挪动位置，所以实际上只有 14 个空位可以建造设施。村庄画面按△键可以查看所有的设施效果以及发动中的邻接效果。特定的设施相邻的话会发动邻接效果，例如将建设屋建在宿屋旁的话，则建造设施时所需要素材数会减少，不过设施维持费用会上升；建在魔法塔旁边的话，建造设施时所需费用减少。建造时可以按 L/R 键查看在当前位置会发动的邻接效果，下面列出详细表格供大家参考。



邻接效果





设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
宿屋	设施升级后可增加雇佣人数，每月房租也会相应上升	市场调查屋：道具购入价格降低
		金储け屋：雇佣的冒险者的所持金每天增加
		建设屋：建造素材减少，设施维持费用上升
		インテリア屋：月租上升
		引きこもり屋：每天待机冒险者按比例获得升级所需经验值

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
魔法塔	设施升级后可探索迷宫增加，雇佣表中的冒险者数量也会随之增加	锻冶屋：道具开发费用减少
		建设屋：建设费用减少
		ダンジョン屋：迷宫探索速度上升
		战术屋：与 BOSS 怪、变异种、シンボル怪战斗时冒险者能力值上升
		栽培屋：每天随机获得一个曾取得的 3 すくみ怪的玛纳
		保管屋：玛纳的衰减率降低

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
武器屋	销售道具功能开放，可开发武器	锻冶屋：武器的各项能力上升，设施维持费用上升
防具屋	销售道具功能开放，可开发防具	锻冶屋：防具的各项能力上升，设施维持费用上升
道具屋	销售道具功能开放，可开发道具、职业专属防具及饰品	锻冶屋：职业专属防具及饰品的各项能力上升，设施维持费用上升
锻冶屋	武器／防具／道具开发时，减少开发费用，减少的比例随设施等级增大	武器屋：武器的各项能力上升，设施维持费用上升
		防具屋：防具的各项能力上升，设施维持费用上升
		道具屋：职业专属防具及饰品的各项能力上升，设施维持费用上升
		魔法塔：道具开发费用减少
救助屋	探索队伍全灭时，可减少救助费用，减少的比例随设施等级增大	运び屋：救助费用减少
		罠回避屋：降低陷阱带来的伤害
运び屋	探索迷宫产生移动费用时，可减少移动费用，减少的比例随设施等级增大	救助屋：救助费用减少
		ダンジョン屋：采掘时获得的道具数上升，设施维持费用上升
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大速度上升
罠回避屋	探索迷宫时，陷阱回避率上升，回避率随设施等级上升	救助屋：降低陷阱带来的伤害
		ダンジョン屋：陷阱回避率上升
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大敏捷上升
采取屋	素材采掘几率上升，采掘率随设施等级上升	发掘屋：稀有道具采掘率上升
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔攻上升
市场调查屋	冒险者购买装备及道具时，支付的金钱减少	宿屋：冒险者购买装备及道具时，支付的金钱减少
		金储け屋：冒险者购买装备及道具时，支付的金钱减少
金储け屋	每天增加冒险者的所持金，增加的金额随设施等级增大	宿屋：每天增加冒险者的所持金
		市场调查屋：冒险者购买装备及道具时，支付的金钱减少
		引きこもり屋：每天增加金钱
建设屋	建设费用减少，减少的比例随设施等级增大	宿屋：建设素材减少，设施维持费用增加
		魔法塔：建设费用减少
		インテリア屋：破坏设施时，返还部分建设费用
インテリア屋	房租金额上升，增加的金额随设施等级提升	宿屋：房租上升
		建设屋：破坏设施时，返还部分建设费用
		锻炼屋：冒险者取得的经验值上升
		发掘屋：破坏设施时，返还部分建设素材
		引きこもり屋：设施维持费用上升
锻炼屋	增加冒险者取得的经验值，增加的比例随设施等级增大	インテリア屋：冒险者取得的经验值上升
		战术屋：与BOSS怪、变异种、シンボル怪战斗时冒险者能力值上升
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大攻击力上升

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
ダンジョン屋	迷宫探索速度上升	魔法塔：迷宫探索速度上升
		运び屋：采掘时获得的道具数上升，设施维持费用上升
		罠回避屋：陷阱回避率上升
		发掘屋：能够发现迷宫中的隐藏道路
战术屋	与BOSS怪、变异种、シンボル怪战斗时冒险者能力值上升	魔法塔：与BOSS怪、变异种、シンボル怪战斗时冒险者能力值上升
		锻炼屋：与BOSS怪、变异种、シンボル怪战斗时冒险者能力值上升
训练屋	可以让冒险者进行技能训练及转职	无
晴れ屋	天气为"晴れ"的几率上升	栽培屋：每3天获得一个甘い蜜
云り屋	天气为"云り"的几率上升	栽培屋：每3天获得一个お化け茸
雨屋	天气为"雨"的几率上升	栽培屋：每3天获得一个きれいな贝壳
雪屋	天气为"雪"的几率上升	栽培屋：每3天获得一个白雪花
岚屋	天气为"岚"的几率上升	栽培屋：每3天获得一个人型の叶つぱ
栽培屋	每3天获得一个愈し草，随设施等级的提高，时间间隔会缩短	魔法塔：每天随机获得一个曾取得的3すくみ怪的玛纳
		晴れ屋：每3天获得一个甘い蜜
		云り屋：每3天获得一个お化け茸
		雨屋：每3天获得一个きれいな贝壳
		雪屋：每3天获得一个白雪花
		岚屋：每3天获得一个人型の叶つぱ
		木こり屋：每3天获得一个愈し草
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔防上升
木こり屋	每3天获得一个硬い木，随设施等级的提高，时间间隔会缩短	栽培屋：每3天获得一个愈し草
		石切屋：每3天获得一个药石
发掘屋	每3天获得一个矿石，随设施等级的提高，时间间隔会缩短	采取屋：稀有道具采掘率上升
		インテリア屋：破坏设施时，返还部分建设素材
		ダンジョン屋：能够发现迷宫中的隐藏道路
		石切屋：每隔一段时间获得炼石
石切屋	每3天获得一个石材，随设施等级的提高，时间间隔会缩短	木こり屋：每3天获得一个药石
		发掘屋：每隔一段时间获得炼石
引きこもり屋	待机的冒险者每天按一定比例获得升级必要的经验值，比例随设施等级提升	宿屋：待机冒险者每天按比例获得升级所需经验值
		金储け屋：每天增加金钱
		インテリア屋：设施维持费用上升
		爱の巢屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大SP上升
保管屋	减少玛纳的衰减率，减少的比例随设施等级增大	魔法塔：玛纳的衰减率降低
		爱の巢屋：玛纳的衰减率降低。探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大防御力上升

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
爱の巢屋	探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大HP上升。上升的比例随设施等级增大	运び屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大速度上升
		罠回避屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大敏捷上升
		采取屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔攻上升
		锻炼屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大攻击力上升
		栽培屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔防上升
		引きこもり屋：探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大SP上升
		保管屋：玛纳的衰减率降低。探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大防御力上升





初期设施建造的一些心得

1. 游戏开始后应第一时间建造武器店 / 防具店 / 道具店的其中一个，因为玛纳会随着时间流逝而衰减，尽早卖出才是上策。推荐建造道具店，购买职业专属装备及回复HP的道具，初期冒险者们就会有很高的生存能力。

2. 能定期产出硬い木、矿石、石材的木こり屋、发掘屋、石切屋也建议尽早建成，因为这三个素材在建设中需要大量使用到，而且后面两个素材是无法通过迷宫采掘获取的。由于建造费用及素材都不算苛刻，初期可以复数建设同样的设施来囤积素材，之后再拆掉即可。

3. 为了让迷宫综合探索率达到100%，ダンジョン屋与发掘屋的邻接效果“能够发现迷宫中的隐藏道路”这个效果是必要的。

4. 考虑邻接效果而规划村庄设施时，可以从不会挪动的魔法塔和宿屋旁边着手建造。

5. 升级宿屋后房租会上升，将升级完成日安排在次月的话就可以减少当月支付的房租。



出击部分



迷宫探索



在行程安排画面选择第一项，就可以让冒险者们外出探索迷宫。这个是游戏的重中之重，毕竟雇佣冒险者及建设村庄都是为了这一步做准备。在迷宫选择画面，可以按○键或者□键来查看迷宫的情报，前者可以看到迷宫中的生态状况，而后者可以直观地看到地图，还能直接查看怪物图鉴。大多数怪物在特定天气条件下会增强实力，可以结合当日天气和怪物图鉴来确定是否要探索该迷宫。当然，对冒险者实力有信心的话就另当别论了（笑）。选择迷宫后，再按一次○键可以选择探索方式，需要注意的是一开始只有先探索洞窟（ダンジョン探索）后才会出现物品采集（アイテム采取）、讨伐指定怪物（指定モンスター讨伐）、讨伐3系列怪物（3すくみモンスター讨伐）、讨伐BOSS（ボスモンスター），讨伐稀有种怪物（希少种モンスター），讨伐符号型怪物（シンボルモンスター讨伐），讨伐变异型怪物（变异种モンスター讨伐）的选项。决定好探索方式，再选择冒险者队伍，就完成了一次行程安排。安排好所有队伍的行程后，在行程安排画面中按START键，或者在宿屋菜单画面按△键，冒险者就会执行当日的行程

（没有安排行程的冒险者则什么都不做）。冒险者探索的过程中，玩家除了可查看战斗记录，以及按 SELECT 键调整时间流逝速度之外，不能进行其他操作。探索完成后，会显示当日结算画面，可查看当天的支出与收入、探索获得的道具、各队伍的战果以及冒险者的成长状况。



3すくみモンスタ－＆生态变动＆大量发生

所有迷宫中，都会有 3 种怪物呈三足鼎立相生相克之势，这 3 种怪物就称为“3 **すくみモンスタ－**”，维持着整个迷宫的生态平衡。以最初的迷宫“变**わりゆく**田舍道”为例，查看迷宫情报时可以看到如下图所示的生态状况。人食**いウサギ**的图标最大，代



表在迷宫中该怪物的数量最多，遭遇时最容易碰到。造成这情况的原因是因为身为其天敌的**オオトカゲ**一直被讨伐，数量急剧减少，造成了生态变动。同样的，如果要减少人食**いウサギ**的数量，只要一直讨伐作为其食粮的**ギフトフライ**，增加**オオトカゲ**的数量即可。利用生态变动，可以提高或减少在探索中遇到某种怪物的几率。同时，因为物以稀为贵的道理，当前状态下，人食**いウサギ**的玛纳是最不值钱的，而**オオトカゲ**的玛纳的价格则会上涨，这就是生态变动所带来的玛纳的价格变动。利用这个系统，只要对迷宫中的某种怪物一直进行讨伐，就可以大量入手值钱的玛纳，拥有稳定的经济来源。迷宫中获得的素材同样也受到生态变动的影响，迷宫中怪物的数目越多，素材的价格就越高。只是素材本身价格就不高，而且很少拿去卖，所以不用太多考虑。另外，有时会显示“XX 迷宫中 XX 怪物大量发生中”的情报，这表示该怪物的数目激增，很容易遇上，是打怪练级的绝好时机。



BOSS 怪 / 稀少种 / シンボル怪 / 变异种

除了上述的 3 **すくみモンスタ－**之外，迷宫中还会有以下特殊的怪物。

BOSS 怪：每个迷宫里的小 BOSS，被击败的话 3 天后会复活，其玛纳一般都比较值钱。

稀少种：迷宫中的某种特定怪物的数量极少时出现，生态平衡恢复后消失。

シンボル怪：特定迷宫中出现的强力怪物，会四处徘徊，除了针对弱点的攻击外，其他攻击一般都不太奏效。与 BOSS 怪一样，被击败后第 3 天复活。

变异种：比 BOSS 怪还要强大的怪物，每隔一定周期出现在迷宫当中，出现时 3 **すくみモンスタ－**的数量会急剧减少。





迷宫任务

进入一个新迷宫后，就会出现对应该迷宫的迷宫任务。迷宫任务不需要接，只要在探索中满足了条件，每日结算时就自动会获得报酬。迷宫任务一般包括这几种 :1. 迷宫综合探索率达到 100%；2. 讨伐特定数目的特定怪物；3. 采掘到特定素材。迷宫任务只能完成一次，除了探索率和特定素材的采掘外，报酬一般都不高，所以没有必要刻意完成，在不断的探索过程中自然而然就会满足条件。迷宫综合探索率包括通常道路探索及隐藏道路探索，只有两者的探索率都达到 100% 时才算完成。



游戏心得



1. 游戏初期玩家的主要任务还是还清债务扭转赤字，所以如何在六个月内快速脱贫致富非常关键。玩家初期可以全雇佣剑士、骑士这类皮厚血多的职业，以此尽量避免洞窟探索时因队伍全灭而产生的救助费用。并且探索洞窟前最好先为每位冒险者配备足够的回复药和解毒药等。

2. 游戏开始后，玩家可以放一个积极・活泼型物理攻击型职业在第一张地图“変りゆく田舍道”里，然后让他一直刷“讨伐 3 系列怪物”，这样每天可以保证 3000 ~ 5000 的收入。

3. 出现特殊冒险者拉切（ラチェ）时最好马上雇佣，因为只要派遣他探索任意洞窟即可达成此洞窟任务委托里的“派遣拉切（ラチェ派遣）”任务并获得 5000J 的报酬。所以想想地图上那么多的洞窟，就觉得雇佣他真的是只赚不赔。

4. 冒险者的性格会影响队伍在洞窟里的行动。所以如果想提高洞窟的探索率，最好选择认真・文静性格的角色作为队长；如果想在探索完的洞窟内采掘素材或者讨伐怪物，则最好选择积极・活泼性格的角色作为队长。

5. 冒险者等级提升后就会开始向玩家要求加薪，特殊冒险者在加薪要求被拒绝后会跑路，并且以后再也无法雇佣到，所以对他们的加薪要求最好不要拒绝。留在第一个地图的普通冒险者在要求涨工资可以无视其要求，就算跑掉了可以马上雇佣其他人来顶替。在拒绝了普通冒险者涨工资的要求时他们不一定会跑路，所以可以尽量压榨他们。

6. 初期的时候一定要谨慎探索新地图，因为队伍全灭产生的救助金真的让人肉痛，特别是在玩家还背负着巨额债务的情况下。才出现变异种的时候也尽量不要逞强去打，在手下的冒险者不强大的时候基本都会死得很惨，变异种最好都留到后期慢慢解决。

7. 玛纳会随时间减少，所以要尽量当日卖掉。

8. 道具购入和训练费用都由冒险者自己支付，不需要玩家出钱，所以玩家可以尽可能地强化冒险者。





和同类游戏相比，本作系统相对比较复杂，难度也比较高，游戏类型更偏向策略经营类。巨额赤字的压力迫使玩家在游戏过程中必须一直考虑盈利的问题，并且在众多要素中挖掘赚钱的方法，乐趣十足且非常耐玩。不过本作中目前存在着大量的 BUG，有部分甚至会导致死机以及游戏事件无法进行，官方已经承诺会在六月上旬放出 DLC 予以对应。



微软新发布Xbox One四四方方的，感觉很MAN呀，画面在预期内又有进一步提升，而在看过新Kinect的视频评测后才是真心被震到，被追踪对象在分辨率提高的情况下响应速度也有了极大改善，并可以同时追踪6个带骨骼的玩家！以后完全可以叫上朋友们来群魔乱跳舞了！

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

在童话世界自由自在地生活

PSP	永无大陆 可可利亚王国		
ワールド ネバーランド～ククリア王国物語			
Althi	SLG	日版	容量：约478MB

熟悉Althi这家小厂商名字的人想必不会太多，不过提到“《永无大陆》系列”，喜欢模拟类游戏的骨灰玩家应该就不会觉得陌生了。小C个人对游戏的16位机像素画面风格有特别偏好，系列这么多作都保持不变也算是对风格的一种坚持，本作在去年2月就在PSN上提供了下载版，中间一直在升级，到了今年3月份才正式推出了UMD版。游戏看似没有主题，刚上手的时候感觉有点迷茫，后来才发现背后真正的支撑是“自由的生活”，游戏中并没有设定什么终极目标，玩家也只是化身为这个架空小国家里的一个居民。自由开放意味着选择很多，恋爱、交友、工作似乎什么都可以做，但超慢的节奏和模糊的提示又让人不知道该怎么去实践，在这种缺乏引导又很陌生的状况下，玩家不妨通过菜单中的“自动前往”功能把这个小王国的各个地点都了解一遍，但要注意的是平时奔跑会耗费画面左上角的体力，累了找到喷泉喝点水就能立即恢复。如果实在是玩不明白的话，有一个方法就是观察别人的生活是怎样进行的，只要跟NPC交谈，画面左边就会出现这个人物的财产、技能等一系列详细资料，如果觉得和自己相符就可以跟着看他一天都干些什么。游戏中相对主流的发展方向是搞农业或当战士，前者跟《牧场物语》玩法相似，只需努力工作当上农场代表便可以主持收麦子、磨面、播种等一系列工作；而后者的任务则相对随机一点，不断通过斗技场磨练自己，遇到魔兽来袭勇敢应战即可。恋爱方面，个人感受游戏中的妹子似乎都比较天真浪漫，不会根据你的收入高低来衡量你，在生日、节日等合适的时机送礼物再配合甜言蜜语铺垫，搞定的几率还是蛮高的，不过容易爱上你势必也容易爱上别人，游戏中出现三角甚至四角恋都是比较常见的，想事业爱情双丰收并不是一件简单的事情。由于语言障碍，小C对游戏的很多地方没完全搞懂，似乎还有更多深度的玩法没有接触到，强烈期待汉化版！厂商故意设计了这样一个开放式的框架让玩家自由发挥寻找乐趣，人生百态随着玩家自己的意识浓缩到了其中，但副作用就是缺乏引导带来的慢节奏。


▲王国的小道别样悠闲。


▲选择一个要去的地方。

推荐给 模拟类游戏爱好者·喜欢慢节奏生活的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 色彩突击队

Color Commando

Circle	PUZ	美版	编号：–

推荐给 益智类游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

本作是Circle近日在DSi Ware上推出的一款有趣益智游戏，游戏用简单的机制变化出丰富巧妙的玩法。本作的画面偏向于像素风格，明亮的色彩充满了童话氛围，而游戏中每个关卡的目标都很统一明确，那就是躲过那些五颜六色的怪兽去夺取宝箱。玩家在关卡中不具备直接的攻击能力，惟一可以利用的就是红、蓝、绿三种颜色的油漆，只要接到某种颜色的油漆后再用触摸屏点击相应颜色的怪物即可让其溶解毙命，并且溶解后形成的方块状区域也将成为一个特殊“颜色保护区”，比如在红色怪物向你冲来时躲进红色保护区，那只怪物会因为同色相溶而无法接触到你，玩家即可趁这个短暂的时间逃跑掉，此外，玩家想进一步加强难度的话还可以尝试收集关卡中的金币。本作惟一让人不适应的是角色从高处跳下时丝毫没有坠落感觉（脱离地球引力？），像是纸一样飘落下来，如果不能把握好这个下落节奏，碰到空中飞行怪物就会命丧当场。本作一共有五个主题场景，每个场景的关卡数目都还算厚道，但由于缺乏变化，并不太适合长时间玩，每天小小地耍几关更容易带来乐趣。



▲消灭怪物，So easy!

PSP 库特wafter 修改版

クドわふたーConverted Edition

Prototype	AVG	日版	容量：1.1GB

推荐给 原作动画的爱好者·喜欢萌妹子的玩家

《Little Busters!》是不少动漫爱好者非常喜欢的一部作品，其中的人气角色库特更是受到了大家的追捧，近日厂商Prototype单独以库特为主角制作推出了这款冒险类游戏。游戏的人物整体感觉比较幼齿（有月小妹子卖萌效果强烈啊），设定、储存等图标都做成了卡通风格，不过在场景绘制上本作却是另一种精雕细琢的风格，特别是树荫、窗户等光线处理上给人带来一种青春洋溢的气息。可能是由于外传作品的原因，本作在剧情系统上没太多噱头，主要的流程就是通过各种选项推进剧情，个人觉得其中比较赞的是回想台词不像是大多数游戏采用的列表形式，而是可以通过L、R键迅速回退到当时的情景，相比单纯的文字，这种形式更符合“回想”这个词给人们带来的感受。本作的游戏素质还算不错，对于喜欢库特的玩家来说应该能很快感受到游戏带来的快乐，不过对原作动画没了解的玩家或许就不太那么容易投入了。



▲是什么让妹子的眼神这么迷离？

PSV 孤独的托马斯

Thomas Was Alone

Mike Bithell	PUZ	美版

推荐给 喜欢益智游戏的玩家·热衷于挑战高难度的玩家

本作原是去年在PC平台上推出的一款超简约的独立游戏，在大受好评后于近日移植到了PSV平台。在玩之前看游戏的静态图片以为制作很粗糙，实际上手后发现作者是想通过动态的抽象几何图形来表现渴望友情的情绪，即使是在光线这种细节上也加入了不少变化效果来烘托氛围。游戏玩法十分简单，玩家只要在每关之中移动方块到虚线处就能过关，除了带有教学性质的第一大关外几乎都需要利用L、R键切换不同方块进行配合才能最终抵达终点，比如黄色正方形较小，可以利用体积优势来穿越一些较矮的通道开启机关，而红色的方块拥有更好的跳跃能力，可以踩在其他方块的身上奋力一跳跨越障碍或登上较高的平台。比较有特色的是在游戏进行时，屏幕的下方经常会出现一些类似剧情的字幕，不仅有方块们的名字和介绍，也有它们自己的内心活动，看似抽象的角色在这种表达方式下显得更加鲜活。本作共有一百关，随着流程的深入，玩家能控制的伙伴会越来越多，难度会慢慢提升，小C多次操作一堆方块在悬崖边搭人梯关键时刻功亏一篑，让我很是抓狂，喜欢挑战的玩家应该能在本作中挖掘到乐趣。


▲巧妙地让方块们去到正确位置。

推荐给

冒险类游戏爱好者·喜欢巫术题材的玩家

NDS	隐藏的秘密 塞伦女巫之谜		
Hidden Mysteries Salem Secrets			
GSP	AVG	欧版	编号：—

本作移植自PC平台上的同名作品，故事讲述了小镇上的四位女孩出现了精神失常的状况，传言是因为当地的巫师滥用法术，而玩家则要和警官一起进行调查揭开隐藏的秘密。本作采用了静态CG来表现游戏场景，但小C强烈怀疑游戏的CG是从电脑版直接拿来改小的，不仅色彩失真，甚至还在暗部出现了只有高压缩图片才会出现的噪点。在欧美风格的冒险游戏中“找物品”是必不可少的，不过这个环节在本作占的比例并不算很高，即使遇到东西无法找到也只需多等上几秒，点击下屏上方的提示键即可，玩家更多的精力是专注于利用搜集到的物品来解开谜题。在阴森的小镇上活动时采用的是第一视角，在真实体验的情况下也带来了一些问题，许多可以仔细调查的门、海报、锁等东西都没有提示，有时候很容易就因为缺少某样道具就没线索推进不下去，这对玩家的细心程度是一个极大挑战。相比PC版本作无论画面还是用户体验都打了不少折扣，还好剧情依然扣人心弦，喜欢此类题材的玩家还是值得一试的。

▲色彩有些失真，但还是能接受。

推荐给

围棋爱好者·喜欢动脑筋的玩家

PSP	银星围棋 携带版		
银星围碁 PORTABLE			
SilverStar Japan	PUZ	日版	容量：约141MB

SilverStar以制作益智小游戏见长，特别是桌面类作品都颇有特色，本作是该公司推出的一款围棋作品。作为一款经典棋类游戏，想在玩法上有大突破是非常困难的，所以厂商把更多的关注放到了用户体验和电脑AI上。黄色棋盘，黑白两色棋子，基本上游戏大部分的画面就这样了，惟一让人觉得亲切点的就是在教学模式里可爱的围棋老师了，在“围棋教室”中主要分为入门和初学两个部分，前者侧重于规则讲解，后者更多的是教授一些初级战术，比较人性化的是每小段内容都会进行问答测试，帮助刚入门的玩家复习知识。本作宣传时号称采用了电脑围棋大会上取得6次优胜的思考引擎，小C由于技术很烂也判别不出这个的好坏，粗浅的感受就是思考速度挺快的，即使自己多次用同样的套路电脑也会变着花样来应对，不会感觉很死板。此外，本作的播放棋谱功能非常有助于玩家研究学习，有些不爽的就是最多只能保存99手棋，对于喜欢打持久战的玩家来说估计这个功能有点不够用吧。

▲有美女老师细心辅导，学会围棋不再困难。

推荐给

竞速类爱好者·原作的爱好者

3DS	极速隧道 3D超强版		
SpeedX 3D Hyper Edition			
Gamelion Studios	RAC	美版	–

去年Gamelion就把自家在Android平台上著名的隧道赛车游戏移植到了3DS上，该作在e商店上有着不俗的表现，而近日该作的升级版再次强势出击。游戏的画面感觉比较科幻，猛的看上去和《F-ZERO》有些相似，不过在本作中并没有其他车辆与你竞争，玩家会以第一视角不断在隧道中躲避障碍并尽可能到达更远的距离。通常来说跑分类游戏中后期都挺难的，本作也不例外，稍微玩一会速度就会达到癫狂状态，一路上道具众多，但最实用的还是橙色的护盾，能保证玩家在不损失时间的情况下突破障碍，此外，特别要留心的是游戏中有很多特殊的危险区域，比如在“重力混乱”区域控制会和平时有较大区别，而“色调漂移”则会突然改变赛道的颜色，总的来说这所有的变化都是为了让玩家恐慌导致失误，只要能克服慌乱成功突破这些困难区域就会获得更加丰厚的分数。游戏在画面和音乐上相对前作都有所进步，但不知是出于何种考虑，以往的难度和模式选择居然被取消了，重复性在一定程度上被削弱了，看来该系列的爱好者又要重新适应本作的改变了。



▲这个视角感觉很穿越呀。

NDS	99步		
99Moves			
EnjoyUp Games	PUZ	美版	编号：-

推荐给 喜欢挑战的玩家·益智类游戏爱好者

《99步》是一款主题非常鲜明的DSi Ware游戏，没有花哨的画面和复杂的游戏机制，通过环境逼迫让玩家在绝望中寻找一线生机。本作的要求简单到离谱，不过难度却和经典的《是男人就坚持xx秒》有一拼，玩家需要在99步移动之内依然保持存活，游戏的难点主要在于空间的不断变化，各种大小不同的方块不停地在关卡中按一定的规律移动，玩家操作的小人随时面临着被方块们压扁的危险，几乎每走出一步都是在缝隙中穿行，个人感受本作想要坚持下来一定要思考先于行动，因为在某一秒往往会出现好几个可以躲避的小空间，如果乱选一个钻进去很有可能就中了谜题设计者的圈套，被迫往死胡同里钻直至最后被压成肉酱。在算计移动外，关卡中的道具也很值得玩家充分利用，比如吃到加速道具后能让玩家快速通过一些需要频繁操作的高难度区域，减少丧命的风险，对于那些敢于冒险的玩家不妨顺便解救下那些被困住的同伴，带着它们一起绝处逢生。



▲再不赶快通过就要被压扁啦。



PSP短消息

●与艺人虚拟恋爱的“妄想”游戏《AKB1/149 恋爱总选举》在近日发布了简体汉化版，AKB、SKE、NMB等少女团体的狂热粉丝们切勿错过。

●Atlus推出的冒险类游戏《东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭》在近日发布了汉化版，该版本的文字和图片汉化质量不错，但还存在少了卡机BUG。

●QuinRose“《灰姑娘》系列”的第三作《零点之钟与灰姑娘 万圣节婚礼》在近日推出。游戏的背景和前作处在同一时期，不过剧情方向却完全不同，更着眼于猩红家族由没落到重建之间的故事，前两作一些没有提及的秘密也将在本次揭晓。

●结合了魔法要素的麻将游戏《雀圣学园 时空魔法》在近日推出，玩家将可以与六位美少女切磋牌技，超炫的逆转技能让牌局更加激烈刺激。



▲让魔法赋予麻将新生吧！

NDS短消息

●近日推出的动作游戏《末日飞龙》讲述了在2037年有一个月球般大的小行星向地球撞来，女主角骑着自己的龙飞到宇宙试图寻找解决的方法，而玩家要和它们一起在荒芜的小行星上躲避深坑、粒子辐射等危险，并最终找到拯救地球的希望。

●《加利福利亚超级体育》是一款欧美风格的运动休闲游戏，可爱的人设非常有亲和力，本作共收录了射箭、轮滑等共六项较大众化的户外活动项目，所有操作都是通过划屏来进行，比较适合在闲暇与亲朋好友联网对战消磨时间。



▲热爱生活，热爱体育。

●《工作犬 找回铆钉》是Big John Games在近日推出的一款动作游戏，玩家扮演的小狗要担负起在工地找回掉落铆钉的重任，在躲避危险掉落物的同时也要巧妙的回避凶恶“包工头”的围追。

●Pasta Games制作的育成类游戏《宝贝生活》在近日推出了美版。

最近青春怀旧的电影扎堆，没大看懂赵薇《致青春》，结果还有不少妹子哭得稀里哗啦，或许男的还是在看《中国合伙人》的时候更有感觉，黄教主的打鸡血表演还是有不小的突破，至少在这部电影里面一改以往“闹太套”的风范，在外国人面前飚英语也是相当的自信。



游戏的初期难度较高，并且一周目的通关时间相比普通的RPG也要长一些，因此本次攻略共由三名小编参与撰写，在不到10天的时间内突击完成。内容构成包括系统、全路线攻略和分支挑战任务攻略，其中部分挑战任务的出现方式尚不明确，或许会出现个别遗漏，一经发现便会在今后的“研究中心”里补完。

文 八重樱、半夏、胧月 美编 Juxi

RPG	角色扮演	3DS
真·女神转生Ⅳ		
真·女神转生Ⅳ		
Atlus	日版	2013年5月23日
1人	6800日元	对应邂逅通信



基础篇

基本操作

键位	功能
十字键	视角设置
滑杆	移动
A	确定
B	取消
X	挥动武器
Y	打开菜单
L/R	切换菜单或战斗时的特定功能键

遇敌

本作采用可见式遇敌，迷宫中的敌人是各种恶魔轮廓的蓝红两个马赛克光标，而野外敌人则是绿红两色光斑，它们在感知到主人公后紧追不舍。迷宫中主人公可以挥动武器，在敌人碰到自己身体之前对其标记进行攻击，这样在进入战斗后会确保先手优势。如果未能成功攻击就被碰到，则有很大几率陷入后手劣势，除非己方队伍的平均速度远远大于敌方。敌人的移动速度非常快，可与主人公保持同速，一旦被追，除非切换场景否则很难摆脱，如果场景中同时出现两个以上的敌人，那几乎不可避免战斗。迷宫中有时会安排一圈敌人向主人公包围突袭，要敏捷反应过来，迅速挑选其中任意一个攻击，以免被抢得先手。

主人公在野外（即室外的东京地图）不具备挥动武器的操作，因此遇敌后的先后手基本由速度决定。与宽阔的迷宫不同，野外均是狭窄的羊肠小道，摆脱难度更高。野外敌人的出现位置很固定，只要其没有觉察到主人公，光标在原地盘踞一会即会隐去，玩家可趁此时间通过，只不过等待较长，并不比直接打来得省事。

可见式遇敌固然增加了操作感和紧张感，不过时间一长，尤其是玩家跑来跑去做任务的时候，该系统就会显得颇为烦人（本作的自动战斗实在不给力）。这时解决我们烦恼的利器就来了——辅助魔法エストマソ-ド，与系列以往作品里的エストマ一样，该魔法可降低遇敌次数，不过并没有エストマ方便，玩家即便使用了エストマソ-ド，在迷宫中还是得攻击到敌人图标方可避免战斗。不过在野外就很省事了，可以直接吃掉敌人图标，回避战斗。

难度调节

本作一周目拥有“候补生”和“新人”两种难度，分别对应EASY和NORMAL难度，进游戏后默认难度为NORMAL，如果早期被敌人偷袭暴击得欲仙欲死，可以考虑将难度调成候补生，并不影响流程发展。通关之后追加新的上级难度“熟练者”。

无月龄后的一些变化

本作删除月龄系统，因此之前与月龄有关的项目均会变动。比如恶魔不会在满月时情绪亢奋，遇敌率也不会随月龄的增加而变大。影响最大的当然是合体事故，本作无法利用满月提升合体事故发生率，好在除了英杰种族的仲魔外，并没有多少必须合体事故才能合成的恶魔。

能力数值

本作的主人公和恶魔均是五维数据，不过删除了以往的“体”，变成力、技、魔、速、运，各数值功能如下：

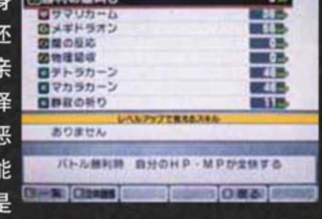
数值项	内容
力	影响通常攻击和物理系技能的威力
技	影响物理和铳系攻击的威力
魔	影响魔法威力
速	影响攻击的命中和回避率，影响逃跑成功率
运	影响会心攻击的发生率，状态异常的恢复率

主人公每升一级获得可自由分配的5个能力点，玩家可自由分配。本作能力数值不设上限，因此追求极端魔法威力的甚至可以把99级获得的近500点能力全部加到“魔”上去，即便是最终BOSS也经不住几回合的轰炸，基本是全程秒杀敌人的节奏。这种极端加点大幅拉开了主人公与仲魔的能力差距，因此那些高等级的仲魔就算学会了强力技能，输出能力远不如主人公，基本沦为“主人公输出，恶魔辅助”的局面。至于加点方式，小编还是推荐极端魔系，虽说本作几个物理系技能（如天扇弓、冥界破）也很强，但魔法更容易从早期开始就针对敌方的全种类弱点。



技能

主人公没有独特的技能习得系统，其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。当有一只仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后，系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公。传授项目完全由玩家自由选择，当主人公已经习得该仲魔的某项技能魔法，而该仲魔又满足了传授条件，那么两者重复的技能会在主人公身上得到强化。举例而言，如果主人公已经习得火系魔法アギ，而另一只拥有アギ的仲魔再传授魔法时，主人公身上的アギ就会出现+1的标记，魔法威力提升。这种强化方式是有上限的，达到上限强化后，数字会显示为黄色（未达到时为绿色）。根据技能的不同，具体的强化上限有所差别，如万能系魔法的强化上限为+5，而普通四属性魔法的强化上限为+8。注意，仲魔的被动技能，即耐性提升、各属性威力提升等是无法传授给主人公的。



恶魔除了自身携带的技能外，还可以在合成时从亲代恶魔处任意选择继承。升级时，恶魔会随机出现技能突变，询问玩家是否要用突变出的新技能覆盖旧技能。

装备

本作没有魔晶炼成，所以装备数量不算丰富，各装备的详细作用如下文。

剑：影响主人公通常攻击的威力，长枪、小刀、钝器也归入此类。该装备对于魔系主人公并不重要，不同武器挥动动作有所差别，如装备长枪时按X是枪刺，装备剑时按X是劈砍。实际攻关中可以发现，如果玩家选择了魔系的加点方式，那么除了上半身和アクセサリ以外的部件都不太重要。

铳：影响主人公铳攻击的威力。

弹丸：影响铳攻击的威力，并给铳攻击附加各种属性，产生类似魔法攻击的效果。

头部：提升主人公除“速”以外的所有能力数值，包括HP和MP。

上半身：为主人公附加对各属性的耐性，同时往往也会产生对另一属性的弱点。

下半身：大幅提升HP上限，并对能力数值“速”产生影响的防具。

アクセサリ：惟一可提升MP上限的装备，此外还会附加一些特殊效果。

任务

游戏中的クエスト是推进剧情、增加游戏额外乐趣的任务，分主线任务（メイン）和挑战任务（チャレンジ）两种。主线任务在流程中自动触发，必须完成以后才能推进剧情发展；挑战任务绝大多数与流程无关，算是玩家在冲关过程中的填头调剂，少数挑战任务会掺杂在主线中强制要求玩家去完成。中立路线需要强制玩家去完成挑战任务，这算是例外情况，会在流程攻略部分予以详细说明。

挑战任务分为纳品型和目的型两种，纳品型的任务一旦触发，无需特别领取，只要收集了规定数量的指定道具后便可直接去商会缴纳，该类任务可反复多次领取。目的型任务需要玩家主动领取（受注），领取后除非中途放弃（ギブアップ），否则在完成任务前是无法推进主线或接受其他挑战任务的。区别纳品型任务和目的性任务的最简单方法，是看任务说明的“依赖文”右侧是否有“状况”字样，如果有即为纳品型任务。



邪教の馆

喜闻乐见的恶魔合成所，本作中的邪教の馆不再限定特定地点，任意时刻打开菜单都可进行。点击进入后可直观地看到系统根据玩家当前等级推荐的仲魔（オススメ合体），一般来说，推荐仲魔使用的素材恶魔都拥有比较好的技能，新接触系列的玩家可多加利用。

恶魔合体

恶魔合体分检索合体（全部为二身合体）和特殊合体两种，本作取消了三身合体，且目前无法制作御魂，凹技能不如三代方便，不知日后厂商是否会用DLC来补全。



检索合体

二身合体全部以检索的方式来完成，点开所有“详しく”可看到所有可设置的检索条件，下面由上至下依次解说。

使いたい仲魔を指定： 指定仓库中的某一仲魔为合体素材之一，注意无法指定恶魔全书中的材料。

除外する仲魔を指定： 指定仓库中的某一仲魔不为合体素材，用以将自己不想合掉的主力仲魔排除在检索之外。

おすすめの10选だけ表示： 仅表示系统推荐的前10个仲魔。

未确认の恶魔だけ表示： 合体结果中仅表示尚未说得加入、或尚未合体出的全新仲魔。

作りたい种族を指定： 指定想要合成的种族，但要求玩家至少已经拥有一只该种族的恶魔方可指定。比如玩家想指定神兽种族，但若是恶魔全书中一只神兽都尚未登录，那么就无法看到神兽项，比较不方便。

作りたい恶魔を指定： 指定想要作成的具体恶魔，按日语五十音顺序排列。

欲しいスキルの种类： 想让合体结果拥有哪一类的技能。

欲しいスキルの名前： 进一步指定想让合体结果拥有的具体技能名，依然是只能检索已登录过的仲魔所拥有技能。

强くしたい属性： 想让合体结果擅长哪一种属性的进攻方式，可指定物理系、铳系、四属性以及破魔和咒杀。

恶魔全书の仲魔も材料にする： 让恶魔全书中登录的仲魔也作为合体素材检索。

精灵を材料から除外する： 将精灵从合体材料中排除。

合体事故

合体时有一定几率出现事故，出现事故后，合成结果会不按合体法则而突变成其他恶魔。提升合成事故的方法目前仅知道一种：先学会战斗中使用恶魔合体的辅助机能，然后让主人公被敌人打死，在HP为0的状态下进行恶魔合体。英杰种族的仲魔除了特殊合体的部分外，其他均要依靠触发合体事故才能作成。

合体限制和恶魔进化

合体结果的恶魔等级不能比主人公高，否则将不允许合成，但这并不代表恶魔的等级一定小于主人公，例如有些恶魔获得经验值升级后有可能出现进化征兆，如果玩家看到了红色的“进化”字样，不妨继续给该恶魔练级，这样进化后的全新恶魔等级完全可能比主人公高。由于进化是不经过合体过程的，所以也并未打破合体限制。

特殊合体

无法利用普通合体法则、仅能凭借固定材料合成的恶魔。特殊合体中部分需要完成特定任务才能解禁，还有一部分则是只需拥有其中的一项合体材料便可显示出来。尚未拥有的合体材料标记为问号和阴影，不过玩家可以查看该材料所属种族和等级，有针对地作出。特殊合体的恶魔和素材如下：



合成结果	素材1	素材2	素材3	素材4
Lv.11 女神フォルトゥナ	Lv.6 妖精ナパイア	Lv.7 地灵ドワ−フ	Lv.5 堕天使メルコム	−
Lv.13 幻魔タム・リン	Lv.7 妖精ピクシ−	Lv.11 妖精スプリガン	Lv.1 妖魔ケンタウロス	−
Lv.22 魔人デイビット	Lv.6 妖兽チャグリン	Lv.8 天女アプサラス	Lv.11 龙王ナ−ガ	−
Lv.22 天津神アメノウズメ	Lv.6 妖精ナパイア	Lv.19 魔兽カブソ	−	−
Lv.24 狂神オグン	Lv.24 神兽カマプウア	Lv.2 モコイ	Lv.18 幻魔イクティニケ	−
Lv.27 秘神カンパリ	Lv.15 フ−ドマメダヌキ	Lv.24 幽鬼モウリョウ	Lv.12 幽鬼ガキ	−
Lv.28 妖精ハイピクシ−	Lv.7 妖精ピクシ−	Lv.18 天使ア−クエンジェル	Lv.9 妖鸟ハ−ピ−	−
Lv.31 邪鬼じゃあくフロスト	Lv.15 妖精ジャックフロスト	Lv.19 妖精ジャックランタン	Lv.9 外道ジャック・リパ−	−
Lv.33 魔兽ミノタウロス	Lv.8 魔兽スト−ンカ	Lv.23 外道ナイトスト−カ−	Lv.26 堕天使オリアス	−
Lv.34 幻魔フロストエ−ス	Lv.15 妖精ジャックフロスト	Lv.13 幻魔タム・リン	Lv.33 天使パワ−	−
Lv.35 鬼女メデュ−サ	Lv.6 地母神ペレ	Lv.30 邪龙バジリスク	Lv.26 龙王ヴィ−ヴル	−
Lv.37 魔王キングフロスト	Lv.15 妖精ジャックフロスト	Lv.34 幻魔フロストエ−ス	Lv.31 邪鬼じゃあくフロスト	−
Lv.41 狂神デュオニュソス	Lv.11 龙王ナ−ガ	Lv.35 神树マヤウエル	Lv.32 堕天使ダンタリアン	−
Lv.42 秘神アメノフトタマ	Lv.26 妖兽ヌエ	Lv.37 邪神ミジャクジ	Lv.30 地灵ツチグモ	−
Lv.44 幻魔クラマテング	Lv.24 妖魔カラステング	Lv.18 妖魔コッパテング	−	−
Lv.49 尸鬼アリス	Lv.13 恶灵ポルタ−ガイスト	Lv.47 妖精ナジャ	Lv.31 魔兽ヘアリ−ジャック	Lv.28 妖精ハイピクシ−
Lv.50 幻魔ク−・フ−リン	Lv.32 妖精セタンタ	Lv.49 魔兽ドアマ−ズ	Lv.41 女神スカアハ	−
Lv.53 魔王ベリアル	Lv.55 天使ドミニオン	Lv.30 堕天使オリアス	Lv.32 恶灵インフェルノ	−
Lv.55 天津神タケミカヅチ	Lv.34 国津神オオクニヌシ	Lv.18 妖兽ライジュウ	Lv.25 妖鬼モムノフ	−
Lv.58 狂神アラミサキ	Lv.29 妖树スク−グスロ−	Lv.23 邪龙ハクジョウシ	Lv.52 妖精ロ−レライ	−
Lv.60 秘神キンマモン	Lv.45 精灵サラマンダ−	Lv.24 精灵ノ−ム	Lv.34 精灵シルフ	Lv.42 精灵ウンディ−ネ
Lv.69 魔神マハ−マユリ	Lv.26 龙王ヴィ−ヴル	Lv.45 妖兽マンティコア	Lv.51 魔王アスモデウス	Lv.30 邪龙バジリスク
Lv.70 魔王ベルゼブブ	Lv.70 魔神バアル	Lv.33 魔兽ミノタウロス	Lv.49 尸鬼グ−ル	−
Lv.70 魔神バアル	Lv.63 女神アナト	Lv.68 邪龙ヤム	Lv.55 邪龙ティアマト	−
Lv.71 夜魔リリス	Lv.64 地母神ブラックマリア	Lv.73 天使ケルブ	Lv.53 魔王アスモデウス	−
Lv.72 秘神カ−マ	Lv.42 地母神ダイアナ	Lv.61 幻魔ヤリ−ロ	−	−
Lv.73 狂神アティス	Lv.57 魔神オシリス	Lv.58 地母神イシス	Lv.71 大天使ハニエル	−
Lv.75 妖精デモニホ	Lv.34 幻魔フロストエ−ス	Lv.50 幻魔ク−・フ−リン	Lv.56 幻魔クル−スニク	−
Lv.75 龙神コウガサブロウ	Lv.21 国津神タケミナカタ	Lv.37 邪神ミシャグジさま	−	−
Lv.75 大天使マンセマット	Lv.53 魔王アスモデウス	Lv.63 堕天使ム−ルム−ル	Lv.59 堕天使ゴモリ−	Lv.57 大天使カズフェル
Lv.76 死神イシュタム	Lv.54 恶灵ガロット	Lv.45 妖魔ヴァルキリ−	Lv.1 邪鬼ラ−ムジェルグ	−
Lv.76 女神ノルン	Lv.49 鬼女アトロポス	Lv.43 鬼女ラケシス	Lv.37 鬼女クロト	−
Lv.77 英杰テンカイ	Lv.38 神兽マカミ	Lv.25 妖鬼モムノフ	Lv.36 天女キクリヒメ	Lv.64 灵鸟ヤタガラス
Lv.78 龙神コウリュウ	Lv.42 龙王セイリュウ	Lv.41 龙神ゲンブ	Lv.52 灵鸟スザク	Lv.52 圣兽ビャッコ
Lv.78 妖鬼オンギョウキ	Lv.55 妖鬼スイキ	Lv.43 妖鬼キンキ	Lv.49 妖鬼フウキ	−
Lv.79 天津神アマテラス	Lv.62 灵鸟ヤタガラス	Lv.42 秘神アメノフトタマ	Lv.22 天津神アメノウズメ	−
Lv.79 地母神セイオウボ	Lv.58 邪神トウテツ	Lv.41 神兽カイメイジュウ	Lv.33 圣兽セイギュウカイ	−
Lv.80 邪神ヤソマガツヒ	Lv.37 妖鬼ヨモツイクサ	Lv.24 ヨモツシコメ	Lv.57 国津神アラハバキ	−
Lv.80 秘神カンギテン	Lv.70 妖魔ガネ−シャ	Lv.25 女神パ−ルヴァティ	Lv.52 圣兽アイラ−ヴァタ	−
Lv.82 狂神テスカトリポカ	Lv.71 龙神ケツアルカトル	Lv.45 神树マヤウエル	Lv.75 魔王ツイツイミトル	−
Lv.82 天津神オモイカネ	Lv.44 地灵クエビコ	Lv.30 魔神ト−ト	−	−
Lv.84 英杰ミチザネ	Lv.33 女神ブリジット	Lv.49 国津神ヒトコトヌシ	Lv.18 妖兽ライジュウ	−
Lv.84 威灵アリラト	Lv.59 天女ペリ	Lv.62 大天使アズラエル	Lv.45 大天使イスラフエ−ル	−
Lv.90 破坏神シヴァ	Lv.69 神兽バロン	Lv.68 鬼女ランダ	−	−
Lv.90 英杰ヤマトタケル	Lv.60 龙王ヤマタノオロチ	Lv.65 国津神オオミツヌ	−	−
Lv.91 大天使セラフ	Lv.71 大天使ケルブ	Lv.62 天使ソロネ	Lv.51 天使ドミニオン	Lv.41 天使ヴァ−チャ−
Lv.92 魔王ルキフグス	Lv.71 大天使ハニエル	Lv.71 邪神アルシエル	Lv.76 地母神スカディ	Lv.78 魔王ツイツイミトル
Lv.95 邪神デミウルゴス	Lv.83 大天使メタトロン	Lv.80 魔神ハチマン	Lv.90 堕天使サマエル	−

恶魔全书

可查看已经作成的恶魔，即便是已经被合掉的恶魔，其资料也可从恶魔全书中查看，花费一定金钱，即可从全书中任意召唤自己想要的仲魔。第一次合成出的仲魔会自动登录到恶魔全书上，而“上书き登录”可以让玩家将升级过的恶魔覆盖原初数值的同恶魔，方便在召唤时能拥有已经练出过的技能和等级。

护腕妖精

护腕妖精バロウズ为玩家提供存档、读档、更改难度和查看游戏数据的支持，当然其最为重要的功能是开启辅助功能（アプリ）。开启アプリ需消耗应用点数，主人公每升一级可获得10点该点数，另外在宝箱或打倒部分敌人可获得特殊道具“APポイント10”，使用后也能增加10点应用点数。推荐开通的项目有マイスキル增设、MPリカバリ、ストック领域扩张、仲魔スキル轻量化、仲魔スキル增设、全书レ-トダウン、Dリンガル（可与语言不通的恶魔种族对话，重要）、ファンド系（向恶魔勒索金钱，在缺钱的后期非常重要）。



路线分支

游戏拥有BAD ENDING、秩序、混沌和中立4种结局，具体通向哪个结局由玩家在流程中作出的选项决定，选择倾向于ミカド国、天使、秩序、ヨナタン的选项会使流程倾向偏向于秩序；选择倾向于东京、恶魔、混沌、ワルタ-的选项则使流程偏向混沌；对双方向的选项有一定制衡，往两个方向都没有极端倾向时则进入中立路线，中立路线也可以说是本作的真结局。



通关特典

无论哪种结局通关，存档后的二周目会自动追加高级难度“熟练者”、恶魔全书、已知恶魔资料、游戏履历和特殊合体的解禁都可自动继承，同时自动继承的还有マイスキル和仲魔スキル增设。队伍里的仲魔并不能继承，惟一可继承的仲魔只有添加在DDS卡片中的那一只。

二周目游戏时玩家可手动选择是转生游戏还是新生游戏，转生游戏继承前一周目的等级、应用点数、金钱、装备和道具，缺点是无法重置主人公的能力数值；新生游戏则是除了自动继承的要素外，其余一概不予继承。





在迷宫或野外与敌人的标记接触后进入战斗，战斗和《真3》一样采用了“行动格回合制”。我方每回合的行动次数=上场队员数，一般是4个。队员行动一次消耗一个行动格，如果成功攻击敌方弱点属性可只消耗半个行动格，增加我方在一回合内的行动次数。而如果敌方的攻击被我方反射或吸收，则会瞬间消耗掉敌方的两个甚至全部行动格，同样等于变相增加了我方行动次数。完成增加行动次数的这一角色有一定几率发生“奸笑”（ニヤリ），发生奸笑以后，该角色在本回合内的攻击力获得提升，且容易回避掉敌方攻击。此外，战斗中选择“次へ”也可以只消耗半个行动格，如果当前行动的队员没有什么作为，不如将行动机会让给其他更强的仲魔或主人公。

战斗中按R键可让队员自动战斗，提高战斗效率，如果学会了针对弱点属性战斗的辅助功能，还可以选择按L键自动战斗，能针对敌方弱点有效打击。

恶魔对话

主人公特有的会话功能，能够通过スカウト将敌方恶魔收进队伍。对话成功与否，要看玩家对对话的选项是否符合恶魔的个性。交涉并非100%成功，具备一定的随机性，有时即使是完全相同的选项，也有一定几率成功或失败。如果己方队伍中已经拥有同样的恶魔，则交谈的恶魔则会立即停止战斗并离去，有一定几率赠与金钱或道具。

攻击属性与耐性

攻击属性分为物理、铳、火炎、冰结、电击、冲击、破魔、咒杀和万能，万能是惟一不受耐性影响的属性，也不会被マカラカ－ン反射，可稳定无差别地对一切



敌人造成伤害，不过相应地也无法针对上敌方弱点。破魔和咒杀均属于几率命中的魔法，一旦成功就可一击杀死敌人，但通常成功率低，“审判の光”和“死んでくれる？”是成功率最高的破魔和咒杀魔法，建议玩家习得，而其他的破魔和咒杀由于稳定性太差，所以并不推荐。

耐性一览

耐性等级	解说
弱	弱点属性，受到对应属性的攻击后会大幅扣血，且给敌方增加行动机会
–	对该属性既无耐性也无弱点
耐	对该属性有一定耐性，能削减该属性对自己造成的伤害
无	该属性的攻击对自己无效
反	能够反射该属性的攻击，反而对敌方造成打击
吸	能够吸收该属性攻击并转化为自己的HP

状态异常

受到敌人的部分攻击后可能陷入状态异常，状态异常的种类如下

异常状态名	效果	回复方法
毒	行走一定距离、或在战斗中行动结束时扣减一定HP	魔法ポズムディ或道具ディスポイズン
紧缚	一定回合内无法行动	经过一定回合，使用魔法パトラ或メパトラ
睡眠	无法行动	受到攻击，使用魔法パトラ或メパトラ
混乱	不受玩家指挥擅自行动	经过一定回合，使用魔法パトラ或メパトラ
风邪	能力全方位下降，并且会传染给其他队员	魔法ポズムディ或道具ディスポイズン
迷子	受到冲击属性的攻击后，有一定几率成为迷子，虽然在仓库中能够看到，却不能调遣使用	在当前迷宫中寻找

练级大法

本作的经验数值前后落差非常大，后期动辄几十万、上百万的升级要求经验让追求高等级仲魔的玩家备感疲累。不过不用发愁，官方金手指可解决你的一切烦恼！所谓“官方金手指”，是厂商提供的付费下载任务，特别推荐其中售价为250日元的“地狱の沙汰もレベル次第”，该任务中的敌人会随机掉落加经验的魔导书，其中薄书每使用6本即可让主人公或任意一个仲魔升一级，而厚书更是1本一级，非常便利的同时也略破坏平衡性，当然了，想毫无难度地爽快练级冲关的玩家还是推荐使用的。



全路线攻略

第一章 实地训练

首先为主角取名，接着跟随声音的指引依次与ワルタ－和ヨナタン相见。OP影像后和イサカル一起来到ミカド城，此时可以在城内自由移动和NPC交谈获得一些情报。

选择“ミカド城へ”→“アキュラ像广场”来参加仪式，装备上ガントレット后点击屏幕下屏确认，主角获得认可成为武士。

此后流程中会多次出现选择肢，其中大部分选择肢会根据玩家的选择而决定最终是走入秩序结局、混沌结局还是中立结局。在以下流程中，有关阵营倾向的选项均会标出其对“秩序”或“混沌”的偏向性。

Q1 ガントレットの仪式で左腕を差し出すかどうか

- 差し出す：秩序
- 差し出さない：混沌

Q2 ガントレットの仪式后でワルタ－に前に会ったことある？と闻かれる

- ある：混沌
- 无い：秩序

Q3 ナラクの入口前で初めてイザボ－に会い、名前を闻かれる

- 名乘る：秩序
- 名乘らない：混沌



转天早晨醒来后，和ワルタ－汇合，一起移动到“ナラクの入口前”参加实地训练。训练开始前会获得300块钱和愈しの水×5，另外“Qの锻冶屋”和“Bの药局”开启，可以购买武器、防具及回复药品，不过现在就300块，什么都买不起。

准备妥当后移动到“ナラクの入口前”，进入魔窟接受训练。

这个魔窟中共需完成3个任务，前两个任务没有地图可看，要等到第三个任务才会出现地图。如果出现仲魔死亡的情况，可以回到宿舍去睡一觉。另外此时无论是主角还是仲魔的战斗力都很低，所以每次战斗结束后都最好存一次档，以防悲剧。

●实地训练 其の壹：战斗教学的任务，跟随提示完成指令即可。

●实地训练 其の贰：随便收服三只恶魔为仲魔。建议玩家尽快将拥有回复技能的妖精ナパイア收为仲魔，能在战斗中起到一定的帮助。不过比玩家等级高的恶魔是无法被收为仲魔的。

●最终实地训练：到地下第二层，一直往下走，打倒BOSS“災いの群”，获胜后开启宝箱得到“女物の指轮”。（“災いの群”无法被收为仲魔。）

回到アキュラ像广场时会接到新的任务“いざミカド城の屋上へ”。前往“待ち合わせ场所”和ヨナタン、ワルタ–同前往屋顶。一番交谈后任务结束。



最终实地训练を攻略后、屋上でワルタ–に质问される

●性に合っていると思う：混沌
●やり甲斐を感じている：秩序
●わからない：无变化

一觉醒来后前往“Kの酒场”，和老板K对话后查看黑板。之后打开菜单，选择“クエスト”→“チャレンジ”，此时会出现三个任务，分别是“恶魔を狩り 爪を集めてくれ”、“ナラクの苔を拾ってきてくれ”和“ナラクに响く狮子の咆哮”。受注第三项任务，移动到ナラク。

进入ナラク后会获得“恶魔合体”的情报，菜单中出现“邪教の馆”的选项，玩家可以在此将多个低等级恶魔合成一个等级稍高一些的恶魔。另外，此时在主要任务栏中还会出现“我が心の同胞に捧ぐ”这个任务，这个任务要先完成挑战任务中的三项后才能解除。

一直来到ナラク的地下二层，这片区域内会出现一种红色的敌人，它就是任务要消灭的オルトロ





ス。这个怪弱冰结、耐火焰和咒杀，连续用冰魔法就能轻松搞定它。

另外两个任务的完成条件分别为：

●恶魔を狩り 爪を集めてくれ：获得3个格里芬之爪，这个要从魔兽グリフォン的身上才会掉落，不过グリフォン出现的概率较低，玩家可以在一层入口处反复进出刷新，一旦看到出现的是鸟型怪的身影就必定是グリフォン无误了。

●ナラクの苔を拾ってきてくれ：探索一、二层时，调查地上的青苔可获得（位置可参考地图上的绿色标志）。

完成三个挑战任务后返回“Kの酒场”，和K交谈选择“纳品する”，上交任务道具后“我が心の同胞に捧ぐ”随之完成。

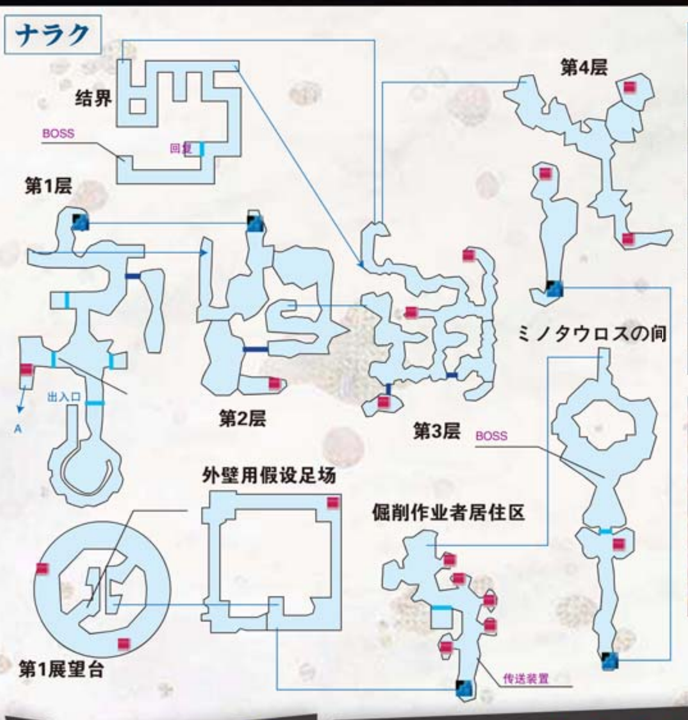
接到主线任务“同胞の搜索を要请する”，这个任务需要进入ナラク的地下三层去寻找失踪的武士，这片区域内有毒沼泽，如果没学到解毒技能的话，就要去药局购入一些“解毒の乳液”。锻冶屋中还可购入“骨角の剑”。

返回ナラク，来到第二层后从左侧的门进入，第一个岔路口往右走，打破尽头的触手进入第三层。往前走不远会出现一名身穿褐色披风的男子，他会召唤出两只ナ–ガ来与主角交手。ナ–ガ一上来就会给自己上加攻击力的BUFF，打人很疼，利用火炎的弱点将它们迅速消灭吧（这场战斗无法说服它们成为仲魔）。

越过毒沼泽后再度遭遇披风男，这次他召唤出了邪鬼ウェンディゴ，这个怪弱火炎和电击，击败之后男子不甘心又召唤出了军势“DDSの群れ”，这场战斗有同伴的帮助，依旧使用火炎和电击魔法即可轻松搞定。

获胜后从前方结界进入，跟随少女的身影走到迷宫深处，遇到スティ–ヴン后进入旁边的房间可以复活死亡的仲魔。存档一下，继续走到尽头房间中，遭遇BOSS妖树アルラウネ。アルラウネ弱火炎，耐铳、破魔和咒杀，并且她还会使用毒属性的范围攻击。火属性攻击“アギ”对付这个BOSS非常有效，这个技能可从堕天使メルコム处获得。

讨伐成功后返回宿舍。



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
外道スライム	物、火、冰、电、冲、破	–
邪鬼ラームジェルグ	冰	物、铳
妖魔ケンタウロス	电	铳
凶鸟フケイ	铳	冲
妖精ナパイア	冰	冲
夜魔モコイ	咒	破
魔兽グリフォン	铳	冲
妖魔チャグリン	冲	破
尸鬼サムライゾンビ	火、破	咒
堕天使メルコム	冰、冲	火、咒
妖虫ミルメコレオ	电	–
妖鸟タンガタ・マヌ	铳、电	冲



第二章 追捕黑武士

起床后接到任务“朝メシを食うぜ”，经过“ミカド城へ”→“城下町へ”→“パン屋”，一番交谈后再去往ミカド湖和イサカル交谈。



リンの知り合いかい?

- そうだ：秩序
- 違う：混沌

回宿舍休息，剧情后接到任务“生存者を发见せよ”，需要玩家在该区域内救出三组幸存者。在通往幸存者所在位置的路上会有红色的敌人阻挡，基本都是群体出没的军势，多用全体技能可速战速决。在地图最右侧的幸存者处会遭遇小BOSS战，BOSS鬼女ストリゲス弱铳、耐冰结。

救出全部幸存者后出现新指令，通往森林深处的道路会开启。来到地图中间位置，打倒BOSS尸鬼イサカル。这个BOSS没有明显弱点，耐破魔和咒杀，尽量挑伤害大的技能来吧。在战斗中会出现两次选择肢，第一次选择关乎到BOSS的行动回数，第二次选择关乎到主角的阵营。

Q1

ラグジュアリ–ズかカジュアリティ–ズか?

- 自分はラグジュアリーズだ：BOSS行动回数+2
- 自分はカジュアリティーズだ：BOSS行动回数清零
- 构わず战いを続ける：无变化

Q2

とどめを刺してくれないか?

- とどめを刺す：混沌
- とどめを刺さない：秩序

战斗结束后继续往森林深处走，在地图右上方遇到黑色武士。众人中了魅了术晕了过去，睁开眼时眼前是一幅从未见过的景象。在スティ–ヴン的指引下往右侧前进，来到少女所在的场所。交谈后主角苏醒过来，任务完成。

前往“紧急集会会场”，剧情后再到“Kの酒场”查看黑板会获得新主线任务“黒きサムライを捕缚なさい”，此外还会出现多个挑战任务。



修道院のクエストをやるべきだと思う?

- やるべきだ：秩序
- やめとくべきだ：混沌



再次返回**ナラク**，从第三层原本的结界处进入第四层。在地图的右下角玩家可以开宝箱获得“**ナラクの键**”，用这把钥匙开启第一层紧锁的门后就能打通第一层到第四层的快捷通道。从左下角的断崖跳到另一侧，再往下走，会来到第五层。径直往前走一点会遇到一扇门，门后就是BOSS魔兽**ミノタウロス**了，记得存个档再开门。这个BOSS实力不俗，火炎伤害无效，弱冰结，最好队伍里能有两个以上角色可使用冰结攻击，否则要想取胜会相当艰难。战斗中会出现两次选择肢，分别是：

Q1 その程度で胜てると本气で思っているのか?

- 全力を尽くすまでだ：主角攻击力下降
- そう决意している：主角攻击力上升
- 闻き流す：无变化

Q2 サムライの实力は底无しか…?

- その通りだ：BOSS命中率下降
- そんなことはない：BOSS命中率上升
- 闻き流す：无变化

战胜**ミノタウロス**后继续往前走，主角获得新武器，这片区域内还可以开启传送装置，并获得新任务“**すべてのタ-ミナルを开放なさい**”。

来到外壁用假设足场，**スティ-ヴン**出现，交谈后玩家就可利用邂逅通信来和其他玩家交换恶魔了。

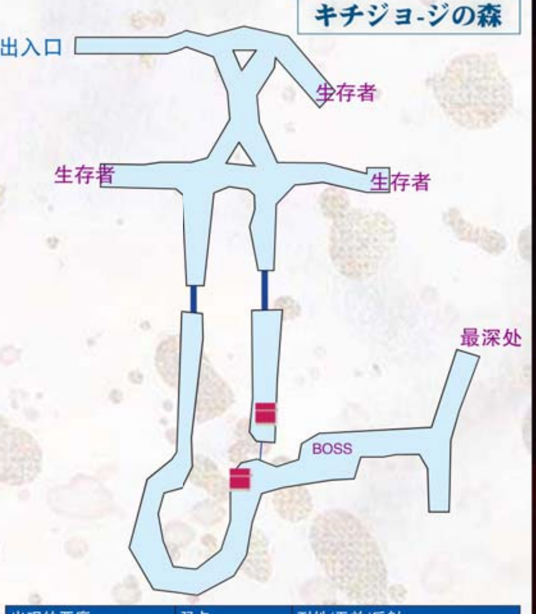
继续往前走会来到圆形的第1展望台，从中间的入口进入触发剧情，随后是BOSS战。BOSS**メデュ-サ**的弱点是冲击系攻击，队伍中至少要有两人能使用“**ザン**”这个技能才会相对轻松一些。另外BOSS还会频繁使用火属性和雷属性攻击，注意开战前要调整好身上的装备。战斗中同样会出现两次选择肢，分别是：

Q1 石像の美しさがわかる?

- 确かに美しい：BOSS攻击力下降
- あんなものは丑い：BOSS攻击力上升
- 构わず战いを续ける：无变化

Q2 濒死になると目を见ろという。

- 真剑に见诘める：主角限制行动一回合
- 横目で轻く见る：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖精ピクシ-	–	冲
魔兽スト-ンカ	铳、电	–
凶鸟カマソッソ	铳	–
恶灵ディブク	冰、破	咒
妖精スプリガン	破、咒	物、电



第三章 上野与霞ヶ关

获胜后走下楼梯来到1F，一段剧情后抵达东京，接到任务“恶魔讨伐队基地を探し出す”。控制主角往左侧前进，来到上野驿，进入前方的地下街。这里算是个小据点，有武器店、猎人商会等等。进入地下街后右数第一个房间是传送装置，需要消灭一组恶魔后才能使用。

和露天商店的老者对话，选择第二个选项后要求输入密码“アルカソ-ダラ”，这样就能使用密卖所购买武器和防具了。

到“ハンタ-商会”中和站在右侧的男子对话，接到任务“ピアレイ退治”。

由地下街西侧出口来到不忍池，前往位于地图中央偏上一点的船渡点，往里走会出现恶魔ピアレイ。这场战斗分为两个阶段，首先ピアレイ会召唤出军势，用AOE技能迅速将其清理干净，然后ピアレイ就会登场。ピアレイ没什么太有威胁的招式，弱点是火炎魔法，胜利后获得ピアレイ的头，本任务结束。

返回东京的大地图，前往东南方的两国。将ピアレイ的头交给恶魔集团的首领后，在他们的帮助下渡河来到千代田地区。这片地区能进入的地方很多，但现阶段都没有特殊剧情出现。先往南走再往西走来到霞ヶ关。

前往地图左侧中部的电梯间入口，会遭到一名男子的阻拦。和他对话后选择“わからない”会出现敌人地灵ツチグモ，它的弱点是冰结和冲击，多用“ブフ”和“ザン”就能轻松解决。

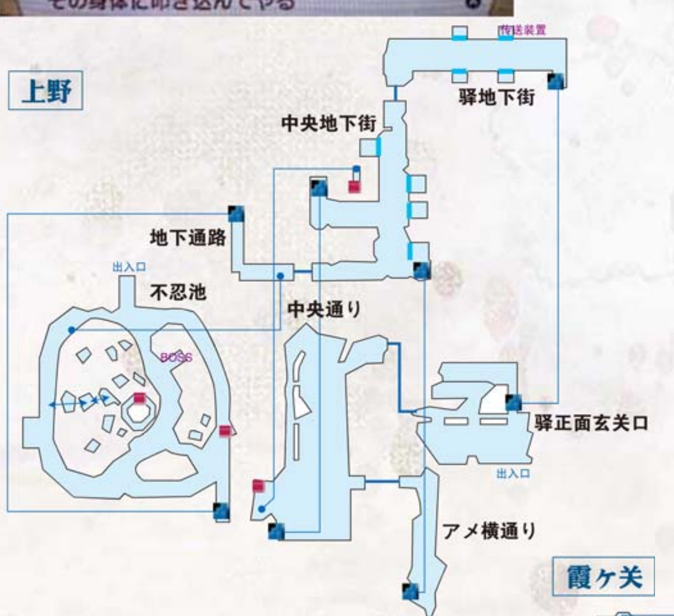
乘坐电梯来到地下，直行来到地下二层。右数第一间屋子里会遭遇战斗，全部都是妖精系，不算强敌，但她们会使用回复魔法，故还是应速战速决。胜利后解放该处的传送装置。

再前往右数第二间屋子，剧情后获得ID卡，用它可以开启左数第一间屋子和正前方恶魔讨伐队基地的门。进入基地内任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”自动完成。一段对话后会出现选项：



君もそう思わないかい?

- 思う：秩序
- 思わない：混沌

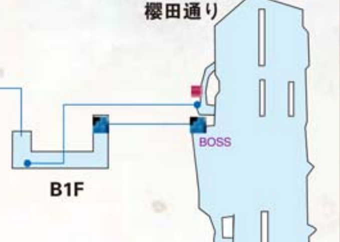


出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪龙チョトンダ	破	铳、冰
妖兽カクエン	冲	火
妖鬼オニ	–	–
鬼女リャナンシ–	冲	–
恶灵ポルタ–ガイスト	冲、破	–
外道フ–リガン	冰、冲	铳、电





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
龙王ナ–ガ	火	冰、电
魔兽カソ	冰	火
邪龙トウビョウ	–	–
鬼女ストリゲス	铳、电	冰、咒
妖鬼アズミ	电	冰



第四章 新宿与都厅

回到大地图，移动到神田后支付500块钱渡河。这片区域被毒沼泽覆盖，需要淌过毒沼泽向西走，直到遇到ハンタ–の女，再往南走，来到一片灯火璀璨的高楼区就是新宿了。

进入新宿后，往前走一点就会遇到女子高中生**ヒカル**，出现选择肢，从少女口中得知在池袋的某家书店中有关于黑武士的情报。



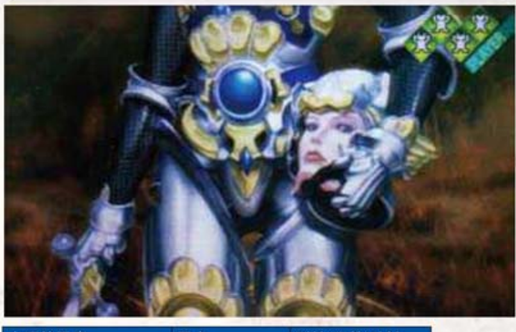
君たちみかけない颜だよね，どこからきたの?

●地上から：秩序
●教えない：混沌

同上野一样，在新宿的地下街中也存在着各种店铺，先到地图上方开启传送装置，然后到**ハンタ–**商会一旁的楼梯口和男子交谈，再前往**ハンタ–**商会，查看揭示板获得任务“**コ–プスどもを杀りやがれ**”。先打开菜单，选择挑战任务中的该任务，将其受注，再返回男子所在处，对话后出门。该任务要打倒7只尸鬼**コ–プス**，它们的身影在地图上呈紫红色，弱点为火炎魔法。全部7只消灭完毕后BOSS幽鬼**デュラハン**就会登场，她的弱点是电击，物理攻击的效果不大，尽量选择魔法输出吧。中途会出现选项：

悪魔にとどめを刺すか?

●とどめを刺す：混沌
●とどめを刺さない：秩序



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖鸟カラドリウス	铳、咒	破
邪鬼イッポンタタラ	破	火
龙王ノズチ	火	物、冰、电
妖精ジャックフロスト	火	冰
妖精ジャックランタン	冰	火
幽鬼オバリヨン	冰	电
外道タトゥ–マン	咒	破
外道ナイトスト–カ–	破	–
恶灵マカ–ブル	铳、破	咒
幽鬼モウリョウ	咒	破
鬼女ヨモツシコメ	破	咒
ゴロツキの群れ	–	物、铳、破

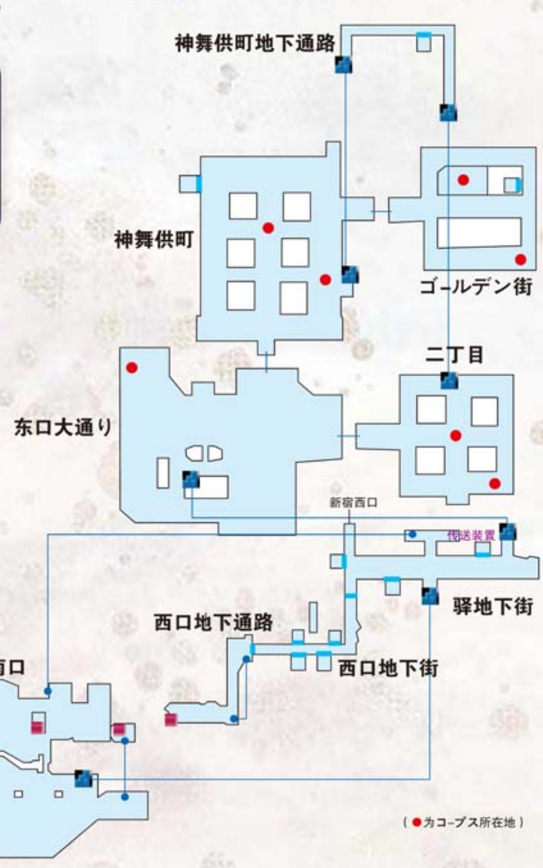
完成任务后返回新宿地下街，往西走到尽头，和站在铁闸门前的男子交谈，获得新主线任务“いざ 都厅の恶魔退治”。从男子身后的通路前往西口驿前，一直往西走，进入红门后遭遇都厅的BOSS。这里阿修罗会的男子会提出质问：

新宿のため あの悪魔を始末してくれや?

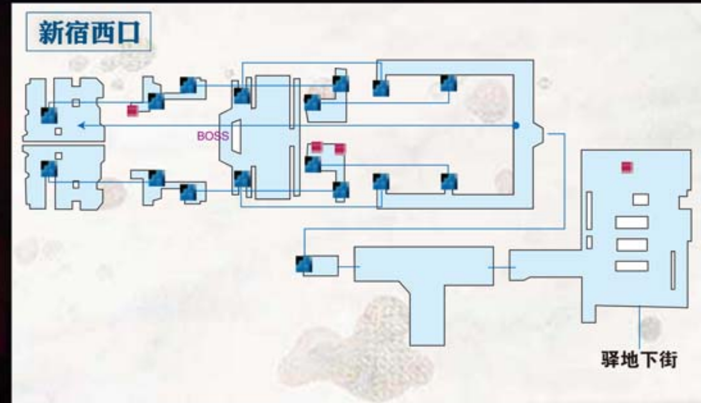
●始末する：秩序属性，与BOSS地灵クエビコ交战，难度较高，弱点为火炎属性攻击，胜利后获得4000块钱和地灵の护符。
●始末しない→逃う：混沌属性，与军势交战，弱点是铳击和电击，胜利后获得地灵の护符。

无论选择哪一个分支，只要战斗胜利，任务就会完成。返回地下街，再回到大地图上，往上走，越过毒沼泽后经由饭田桥的地下道抵达池袋。

新宿东口



新宿西口



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪鬼ウェンディゴ	火	冰
凶鸟イツマデ	冰	冲
夜魔キキーモラ	冲	冰
妖魔コッパテング	电	冲
妖虫ウブ	破	铳



第五章 池袋

来到池袋，使用地灵の护符打破结界，得到新任务“**セイオウボ狩りのススメ**”。从第一个区域跳到地面后，由东侧来到第二个区域，进入**ガイア**教团成员把守的大门，来到恶魔的结界中。即将走到尽头时遇到教团红衣女子**カガ**，她会召唤出圣兽**セイギュウカイ**阻挠我们，好在没什么有威胁的技能，轻松搞定后存个盘，进入前方房间打BOSS地母神**セイオウボ**。

セイオウボ的弱点是冲击，不过一开始的攻击对她起不到什么效果。紧接着教团成员会出现帮忙，**カガ**以牺牲性命为代价削弱了BOSS的防御，之后再用冲击系魔法对她狂轰滥炸即可。但这个BOSS的血量很厚，要做好打持久战的准备，开战前补足MP是很有必要的。获胜后任务“**セイオウボ狩りのススメ**”完成。

从**サンショイン**前左下方的出口返回大地图，往上绕行来到池袋的地下街，这里已经彻底荒废没有商店能用了，不过在地图上方的小房间内依旧有传送装置，需要击败“**夜魔キウン+夜魔インキュバス×2**”这个组合才能使用。**キウン**的弱点是冰结、**インキュバス**的弱点是电击。

从右侧的楼梯来到池袋 东口驿前，这片区域内有大片毒沼泽存在，如果回复药不够的话可以坐传送装置回城去买。从地图右下方的门进入恶魔结界中，往前走出不远就会遇到曾经交手过的**リリム**军势。可以选择打或是不打，不过如果逃避掉的话，**リリム**军势还是会反复出现的。弱点是冰结系攻击，好在血量不高，基本能在一回合内搞定。来到尽头的房间中，遇到黑武士，会有两个选择肢：



Q1 贵方この东京にすめと言われたら住んでもいいと思えるかしら?

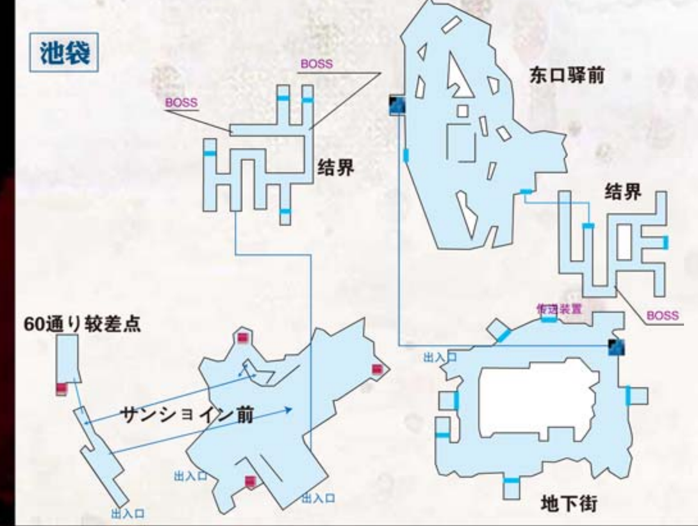
- 思える：混沌
- 思えない：秩序
- わからない：中立

Q2 どうしますか?

- 捕まえる：秩序
- 捕まえない：混沌

无论如何选择，任务“**黑きサムライを捕缚なさい**”都会完成，然后自动回到**ミカド**国。

池袋



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
军势 女帝警备队	–	物、铳、冲、破、咒
天女センリ	电、咒	冲
邪龙ハクジョウシ	火	冰
妖鸟コカクチョウ	冰	铳、冲
鬼女ユキジョロウ	火	冰
妖魔カラステング	冰、电	火、破
妖兽ヌエ	铳、冲	电



第六章 新宿御苑与封灵塔

和三人分开后前往城内的“**オベリスク广场**”观看黑武士的处决仪式，没想到摘掉黑武士面具后露出来的脸居然和修女**ギャビ−**一样。尽管黑武士最终被执行了处决，但她所说的话却已动摇民众的心。转天接到**ギャビ−**的指示来到“修道院”中，领取任务“**同胞たちに救いの手を**”。

从传送装置来到新宿，返回大地图，绕行到右下方的“新宿”进入。新宿御苑的地图不算复杂，就是个圆形，进入后往左走，用道具可以熄灭火焰墙。来到南侧出口处遇到一位男子阻挡，选择“**そうだ**”后和魔王**バロ−ル**交手。这个BOSS会频繁使用火炎魔法攻击及范围攻击，团队中最好能有个可以用群体回复魔法**メディア**的人负责抬血线。**バロ−ル**没有明显的属性弱点，火炎和冲击攻击对它都没有效果，多利用物理攻击来磨血吧。

要解决的三位同胞就关在封灵塔**カゴメ**的三个房间中，三个房间全都有BOSS看守。堕天使**ム−ルム−ル**和堕天使**ゴモリ−**这两个恶魔的弱点都为冰结，不难解决掉。第三个房间中是BOSS魔王**アスモデウス**，它会提出选项，必须选择帮助假面男才能推动剧情。BOSS弱冲击系攻击，会吸收火炎伤害。它的难点在于必定会先制攻击，并且起手就会有一个大伤害范围技。队伍中4个人最好都能使用冲击系魔法，并且有一人要会使用回复魔法**メディア**。

战斗胜利后回到新宿使用传送装置返回修道院，任务“**同胞たちに救いの手を**”达成，接到新任务“**黒きサムライを杀せ**”和“**いざ 涩谷へ**”。



何かしたのか?

●实は……：混沌
●心当たりはない：秩序



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖树マンドレイク	火	−
堕天使オリアス	冰	火、咒
妖鬼モムノフ	冲	物
フ−ド チュパカブラ	电	破、咒
妖虫オキクムシ	冰、冲、破	铳

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪神バフォメット	破	咒
妖虫オキクムシ	冰、冲、破	铳
堕天使ハルパス	铳、冲	咒
人间アシュラウ−マン	咒	破
军势バビロニアの群れ	−	物、铳、破、咒
魔王シェムハザ	冲	咒
堕天使ダンタリアン	电	火、冰、冲、咒





第七章 涩谷

传送回新宿后来到大地图往西南方向走，一直来到三轩茶屋。经过这里的地下道可抵达涩谷。从驿前交叉点一直往左走，抵达108前，然后从地图下方进入地下街，这里的商店全部可以用。先到地下街B去开启传送装置，继续先打败龙王**ヤマタノオロチ**，此恶魔弱电击，火炎和冰结攻击无效。

涩谷的地图非常大，玩家移动时可参考攻略的地图。此番的目的地是道玄坂的尽头，但不能从108前进入道玄坂，只能沿着地下街C→西口驿前→**マルクシティ**内→道玄坂的顺序来移动。来到道玄坂地图的最上方后任务“いざ 涩谷へ”完成。和男子交谈后入手新任务“**コウガサブロウを杀りやがれ**”，继续往里走遭遇BOSS龙神**コウガサブロウ**，弱点依旧是冰结系魔法。注意它的范围攻击会造成不小伤害，需要及时用**メディア**抬血线。获胜后任务达成，获得新任务“いざ 六本木へ”。

返回大地图，往右走一点的高楼群就是六本木，和**タヤマ**交谈后他会提出任务“**ユリコを杀せ**”，只能选择接受。回到涩谷使用传送装置抵达霞ヶ关，往右上方走，来到两座高楼中间的“丸ノ内”，这里就是东京驿。



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
フ-ド クダ	铳、冲	冰
地灵スダマ	火	电
妖魔ディ-ス	铳	冰
尸鬼サムライコ-プス	火、破	咒
妖精ゴブリン	电	–
妖精セタンタ	–	冲
夜魔インキュバス	电	冲、咒
邪龙バジリスク	冲	咒
妖树スク-グスロ-	火	铳、冲
妖精ケルピ-	冲	冰
魔兽ヘアリ-ジャック	破	咒
军势 妖精の群れ	铳	物、火、冰、电、冲



第八章 银座与筑地本愿寺

进入东京驿后往左走到尽头会遇到教团的人，此处会出现选择肢：



どうしますか?

●ユリコを杀しに来たという：混沌
●ガイア教团に入团したいと言う：秩序
●立ち去る：中立

无论如何选择都会进入战斗，妖鬼モムノフ的弱点是冲击系。胜利后继续往前走来到银座的地下街。先往右侧走开启传送装置，这里因为受教团控制所以并不需要战斗。

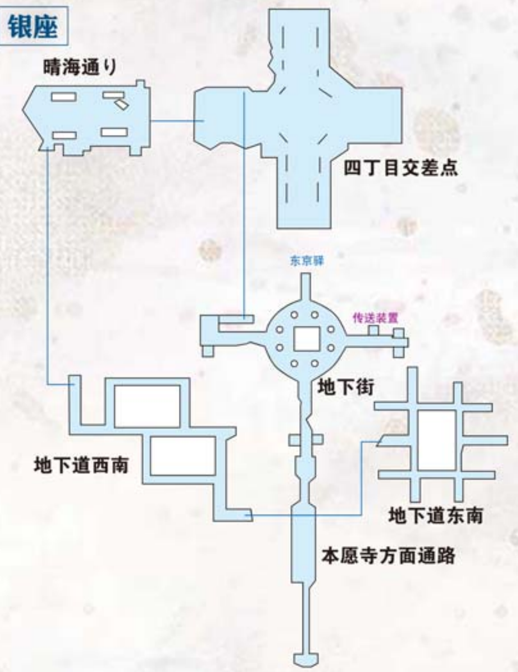
从地下街往下方走，外出来到大地图后再往前走一点进入筑地本愿寺。进门后遇到一名信徒，获得挑战任务“试练を乗り越えよ”（需进入菜单中受注）。这个任务要求玩家抵达本堂，但要顺利抵达必须先消灭路上的所有红色敌人才行。玩家可以参照地图上的数字标号来移动，抵达本堂门前时会有BOSS战。

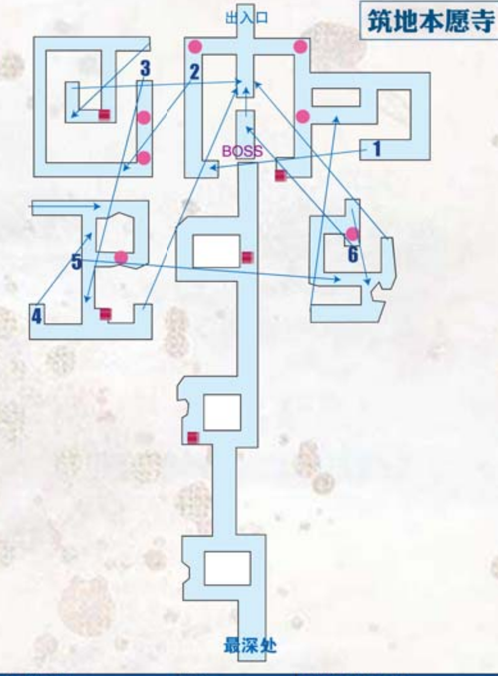
BOSS鬼女タ–ラカ没有明确的属性弱点，使用高伤害的物理攻击和铳攻击来解决她吧。

进入本堂中，任务“试练を乗り越えよ”完成。一群人掉进了哲学の回廊。这里会有出现三个选择肢，持续选左的话偏混沌，持续选右的话偏秩序。



和莉莉丝一番交谈后，ワルタ–离队，获得任务“真の悪を教えてあける”。直走返回本愿寺，再返回银座地下街的中央，遇到正在交谈的ワルタ–和ヒカル。从ヒカル处获得“マッチの箱”，然后从传送装置移动到新宿。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
恶灵インフエルノ	冰、破	火
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
邪神ミシヤクジさま	冰	电、咒
フ–ド イナバシロウサギ	铳、火	破、咒
人间ガイアマン	–	铳、咒
堕天使オセ	–	咒
人间ガイアウ–マン	–	铳、咒
魔兽ネコマタ	冰、电	火、冲
恶灵ピシヤ–チヤ	火、破	冲、咒
天女キクリヒメ	电、咒	冲、破
邪鬼ラクシヤ–サ	冲、破	物
幽鬼チユレル	破	咒
龙王ユルング	火	冰、电

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
人间ガイアマン	–	铳、咒
恶灵ピシヤ–チヤ	火、破	冲、咒
邪龙キング–	火	电、冲
恶灵インフエルノ	冰、破	火
人间ガイアウ–マン	–	铳、咒
幽鬼エンク	冰、冲	火、咒
堕天使ネビロス	冲、破	物、咒
妖鬼ヤマワロ	破、咒	物、冰
妖鬼ヨモツイクサ	破	咒
魔王バロ–ル	–	火、冲
夜魔キウン	冰	破
外道マッドガッサ–	破	咒
堕天使オセ	–	咒

第九章 ミッドタウン与逆さヒルズ

从新宿地图右上角的出口来到东口大通り，再从上方的出口来到神舞供町，前往右上角的フロリダ店。回答フジワラ提出的问题：



君は一绪に暮らしていけると思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

剧情后ワルター归队，返回新宿，通过传送装置抵达涩谷，返回大地图，一直往东走，来到ミッドタウン。ミッドタウン被恶魔英杰テンカイ守护着，一定要进行战斗。テンカイ无特定的弱点，给予一定伤害后他会向主角不断地提问：



贵样が理想とする东京とはいかなる都であるものか？

- 秩序による平和な都：对应秩序属性
- 自由に生きる混沌の都：对应混沌属性
- 秩序と自由を并せ持つ都：对应中立属性

玩家回答这个问题时应选择与自身属性相应的答案，可提升主角的能力。



阿修罗会の真实を见てどうする？

- 改革する：混沌
- 维持する：秩序
- 分からない：中立



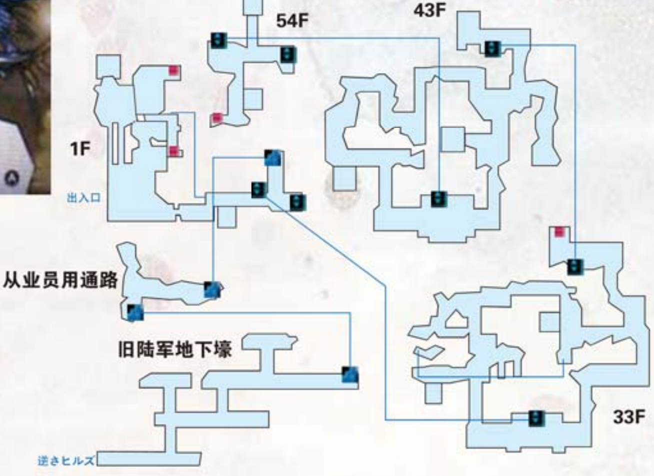
胜利后乘坐电梯经过33楼、43楼抵达54楼，进入电梯旁的房间，和天使マンセマット交谈后1楼的结界就会消失。

返回1楼，进入刚才被火焰隔断的区域，经过从业员用通路、旧陆军地下壕，抵达逆さヒルズ。

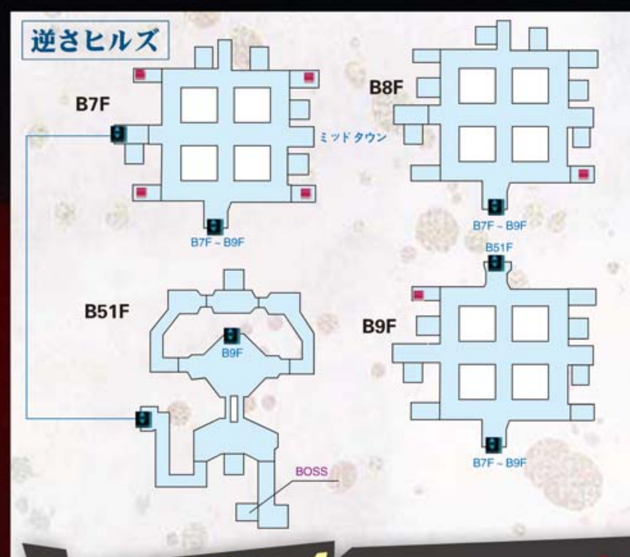
B7F北侧的房间中可以入手一把2番的钥匙，B8F同样是在北侧房间中入手3番的钥匙，来到B9F的西侧房间中要与死者军势交战，LV47的等级较高，集中使用火炎魔法攻击吧。胜利后得到4番的钥匙，前往北侧的电梯使用钥匙来到B51F。下楼梯后正前方的房间中了解到赤玉的真相，任务“真の悪を教えてあげる”完成。离开房间后空间会变成红色，上电梯后不久出现剧情，醒来后已回到六本木ヒルズ。

新任务“然る御方よりの传言です”开始。回到涩谷乘坐传送装置返回ミカド国，前往城下町的シンジュク村への小道，剧情后出现路线分支，选择秩序的话前往ナラク入口和ヨナタン汇合，选择混沌的话返回宿舍和ワルター汇合。此处是游戏中首个分歧点，如果要体验两条路线的剧情的话，就要在作出选择前另存一个档。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
地灵ティターン	–	物
妖虫アルケニー	冰	铳
地灵ツチグモ	冰	电
妖精シルキー	火	冰
龙王ゲンブ	火	冰、破
魔兽ショウジョウ	冲	火
邪鬼オーガ	电	物
死神ヘル	火	冰、咒



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖树ザックーム	冲	冰、咒
地灵ティターン	–	物
地灵トラルテクトリ	冰	物、电
凶鸟グルル	破	冲、咒
妖魔ヴァルキリー	电	物、破、咒
妖虫アルケニー	冰	铳



第十章-1 ヨナタン路线

返回银座赶往筑地本愿寺，遇到濒死的男子后选择“ベンチへむかう”，直走来到防空壕，再往下方前进，开门打BOSS邪鬼ギリメカラ。物理攻击和铳击对这个BOSS都没有效果，而且它的攻击力高、行动回数又多，群体回复魔法是必不可少的，另外也可以给我方上回避率增加的BUFF来减少受伤的几率。

继续往里走，快要走到地图下方的门口时一位女信徒会变身成鬼女ターキニー与我们交手。她的弱点是冰结攻击，整体实力比前一个BOSSギリメカラ要低不少，持续冰魔法攻击就可搞定。

进入前方的房间中打BOSS夜魔リリス。弱点是铳击属性，电击系攻击会被吸收，另外莉莉丝使用的魔法攻击也是电击系的，开战前记得先把弱电击的仲魔换下场。同之前的BOSS一样，リリス受到一定伤害后就会向主角提问：

Q1 さあ その感情をもっと颜にだして 私にぶつけてみなさい

- リリスを睨みつける：主角全能力下降
- リリスに微笑みかける：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

Q2 战いの兴奋…涌き上がる力の冲动を…

- 确かに感じる：主角全能力下降
- 微尘も感じない：BOSS防御力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

打倒リリス后，“黑きサムライを杀せ”和“ユリコを杀せ”这两个任务同时完成，获得新任务“胸骚ぎがするのだ”。

前往六本木ヒルズ，从人质手中获得钥匙，然后重返逆さヒルズ的B51F。来到正前方的房间中，得到密码的情报，然后前往地图上方的房间，和工场长交谈获得密码“1603”。输密码的地方在下了楼梯后的右手边，如此一来所有无法进入的门就全部可以打开了。玩家可以先乘坐左下角的电梯回到B7F拿武器“小鸟丸”，再去右下角打BOSS。



邪神ヤソマガツヒ的弱点是火炎攻击，比较恐怖的是它的“太古の怨念”这一招，会给我方施加毒、风邪、麻痹、睡眠等多种不利DEBUFF，没有解除这些DEBUFF的技能的话，最好就将全队全部换成可使用火炎攻击的，争取在一回合内解决掉它。

返回大地图，经过涩谷往北走，路过千驮ヶ谷时进入会有一段剧情，然后继续在大地图上往东北方向前进，来到市ヶ谷驻屯地。ヨナタン路线中这里不需要打BOSS，一直来到B3F的最下方的房间，ワルターー出现向主角提出质问：

Q1 同じカジュアリティーズとして…なあ?

- わかる：混沌
- わからない：秩序

Q1 人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか?

- ある：混沌
- ない：秩序

第十章-2 ワルター路线

返回银座赶往筑地本愿寺，入口处收到教团民众的欢迎。进入正堂和リリス会面，得到新任务“真の乐园へ连れていってあげる”。传送到涩谷，来到大地图后往北走进入千驮ケ谷，与BOSS龙神**コウガサブロウ**交战。这个BOSS和之前并无区别，依旧是用冰结攻击来解决它。

获胜后往右上方走来到市ヶ谷驻屯地。地图和**ヨナタン**路线是一样的，但多了几个BOSS要打。B2F西侧的小房间中打英杰**ミチザネ**，弱点是冰结属性。东侧的小房间中打天津神**オモイカネ**，弱点是火炎属性。两个BOSS全部消灭后B2F的火焰结界才会解除。

来到B3F地图最下面的房间进入，先回答一个问题：



平稳を乱すのを许されると思うか？

- 思う：混沌
- 思わない：秩序

打BOSS英杰**ヤマトタケル**。它没有明显弱点，但会反射电击系攻击，给予一定伤害后BOSS会提出质疑：



我とは比にならぬと知れ

- 所诠は国家の犬だろう：BOSS攻击力防御力上升
- 今はタヤマの手下だろう：BOSS攻击力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

Q2 このような行いを是とするのか？

- 是とする：BOSS防御力下降
- 是としない：主人公全能力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

战胜BOSS经过一段剧情回答白影提出的问题。

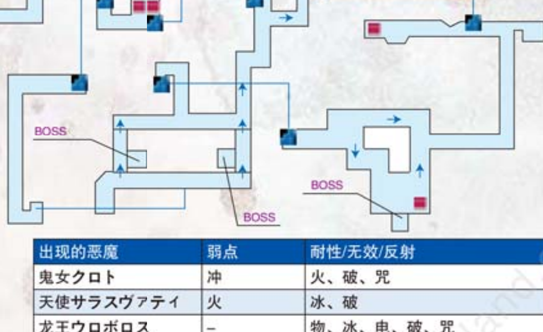


人はなぜ生まれ、世界はなぜ存在するか考えたことはあるか？

- ある：混沌
- ない：秩序



市ヶ谷驻屯地



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
鬼女クロト	冲	火、破、咒
天使サラスヴァティ	火	冰、破
龙王ウロボロス	–	物、冰、电、破、咒
军势カチコミの群れ	–	物、铳、破
鬼女ラケシス	冰	电
邪鬼グレンデル	破	物、铳
死神オルクス	火、电	物、冰、冲、咒
鬼女アトロポス	火	冲、破、咒
军势猛者の群れ	–	物、铳、咒

第十一章 沙漠的东京

醒来后和ヨナタン、ワルタ–汇合，来到外面后发现东京已经变成了一片荒野。往西北方向前进，在一片圆形沙地中有一块建筑废墟––新宿，进入其中遇到一批难民，出现选择肢：



このままだと杀られちまうかも…

●杀られる前に杀る：混沌
●样子を见る：秩序

一行人被带入一间空旷的房间中，一个纯真的声音向众人提问：



恶魔召唤プログラムを见せて

●见せる：秩序
●见せない：混沌

之后可以自由移动，但是此时地图机能还没有恢复，玩家只能跟着感觉走了。来到上一层，在通往地面的楼梯的右侧房间中和アキラ交谈，アキラ提出要用装置作为报酬让主角帮他消灭魔王プルート，只能选择接受。

地图机能恢复，获得新任务“君たちを救世主と见入んで”。前往楼梯时还会接到任务“いざ 砂漠の涩谷で恶魔退治”。

来到大地图，往右下方走，来到霞ヶ关。进入恶魔讨伐队基地，右数第一个门是传送装置，传送至涩谷。进入地下シェルタ–内部，再来到恶魔的结界中，走到最上方的房间展开BOSS战。

第一个BOSS是军势自缚の群れ，弱点是火炎魔法，没什么难度。打倒军势后死神イシュタム就会登场，她会以极高频率使用全体即死魔法，如果玩家和仲魔都不耐咒杀的话，每回合给自己上一块“テトラジヤの石”也是个不错的战术。胜利后任务“いざ 砂漠の涩谷で恶魔退治”完成。

从涩谷的传送装置回到霞ヶ关，来到大地图往右下方走，越过大桥后来到プル–ト城。一进城就遭遇军势Pア–ミ–的袭击，虽然没有属性弱点，不过血量也不算厚，多用群体攻击技能很快就能解决掉。

プル–ト城的地形较为复杂，大家移动时可以参考地图的标号顺序来走。来到标号12处，再往前走就是BOSS战了。

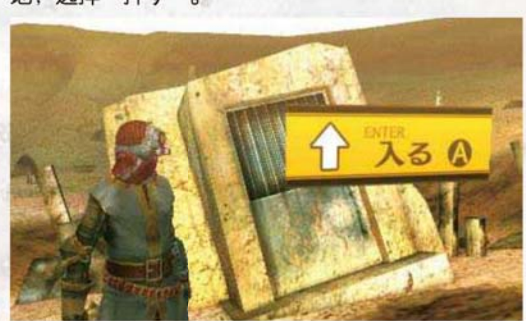
BOSS魔王プル–ト弱点为冰结，火炎和铳击会被吸收，给予一定伤害后会出现选择肢：

考えるまでもない、そう思うだろ?

●确かに考える价值はない：混沌
●考えるくらいはしてもいい：秩序

打倒魔王プル–ト后返回1楼，再从大地图回到新宿，来到地下2层正前方的房间，任务“君たちを救世主と见入んで”完成，入手道具“ヤマトのリモコン”。

离开新宿后往东走，会看到一桩完好的建筑，这里是市ヶ谷驻屯地。和之前的地图是一样的，依旧有许多扇门单向通行，来到B3F的无限发电炉所在地，选择“押す”。





砂漠の新宿

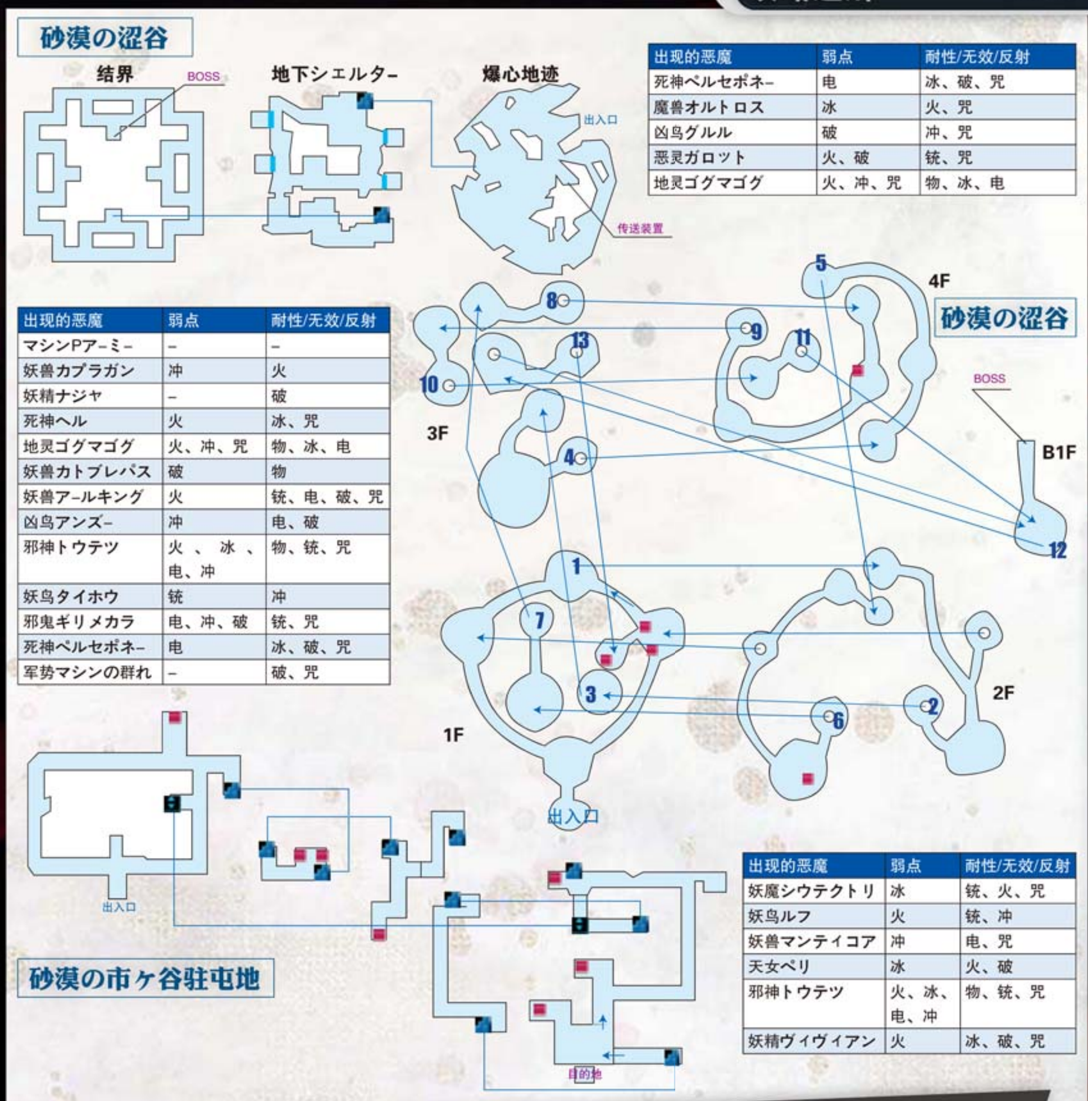
出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
魔兽ドアマ–ス	冲	咒
アルラウネ	火	铳
マンティコア	冲	电、咒
パチャカマク	电	冲、咒
ロ–レライ	火	冲

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
尸鬼パトリオット	火	铳、咒
妖鸟タイホウ	铳	冲
魔兽ドアマ–ス	冲	咒
妖魔シウテクトリ	冰	铳、火、咒
凶鸟アンズ–	冲	电、破





砂漠の霞ヶ关



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
死神ペルセポネー	电	冰、破、咒
魔兽オルトロス	冰	火、咒
凶鸟グルル	破	冲、咒
恶灵ガロット	火、破	铳、咒
地灵ゴグマゴグ	火、冲、咒	物、冰、电

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
マシンPアーミー	–	–
妖兽カブラガン	冲	火
妖精ナジャ	–	破
死神ヘル	火	冰、咒
地灵ゴグマゴグ	火、冲、咒	物、冰、电
妖兽カトブレパス	破	物
妖兽アールキング	火	铳、电、破、咒
凶鸟アンズー	冲	电、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、铳、咒
妖鸟タイホウ	铳	冲
邪鬼ギリメカラ	电、冲、破	铳、咒
死神ペルセポネー	电	冰、破、咒
军势マシンの群れ	–	破、咒

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
妖魔シウテクトリ	冰	铳、火、咒
妖鸟ルフ	火	铳、冲
妖兽マンティコア	冲	电、咒
天女ペリ	冰	火、破
邪神トウテツ	火、冰、电、冲	物、铳、咒
妖精ヴィヴィアン	火	冰、破、咒

第十二章 爆炎的东京

醒来后回到了恶魔讨伐队基地，前往右数第三个房间和アキラ交谈，离开后再回去交谈一次，选择“倒す”，得到新任务“新宿はもらった”。

返回大地图往西北方向移动，移动到快靠近版边时出现的入口就是新宿。往前走一点就会有强制战斗，幽鬼ヴェータラ的弱点是火炎属性，不算是难对付的敌人。

继续往南走会来到新宿御苑，不过里面除了一些遗物外没什么特别的东西。进入新宿的地下街，来到地图最西端的铁闸门前，调查后进入恶魔结界，来到右上角的房间中打BOSS。

第一个BOSS是军势“ヤクシャの群れ”，弱点为冲击系攻击，会反射冰结。打倒军势后魔神マハーマユリ登场，他的弱点是电击属性，冲击系无效。开战后他会以很大概率对我方任意仲魔使用即死魔法，并且战斗中他还会不断给自己上魔法反射罩和回血。好在伤害都不算很高，团队中如有3人以上能使用电击魔法的话就可轻松取胜。

剧情后出现选择肢：

Q 元の世界に归りたい?

- 归りたい：秩序
- 归りたくない：混沌

获得新任务“东京王になるんだぜ”。返回大地图往右走，来到市ヶ谷驻屯地。剧情中出现选择肢：

Q なか変だよな?

- 変だ：混沌
- 変ではない：秩序

真・女神转生IV

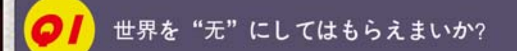
市ヶ谷驻屯地的地图和之前有所不同，从1F的左侧楼梯来到2F，先到上下两个房间中消毒，再来到最右边中间的房间中和恶魔交谈后入手钥匙，用它可以开启2F中间的电梯，乘坐电梯移动到B3F，之后沿路一直走就能来到最下面的房间，里面是BOSS东京王ケンジ。

61级的东京王ケンジ对玩家来说是个强敌，它的物理攻击伤害很高，最好团队中能有一人可以使用“テトラカ–ン”这个技能来反射BOSS的攻击，另外能应对咒杀的技能最好也带上。BOSS的弱点是火炎和冲击，一番轰炸后BOSS提出质问：

Q お前らも燃えてきたろ?

●不敌な笑みで応える：BOSS攻击力上升
●苦しそうな颜で応える：BOSS攻击力上升、主角防御力下降
●杀气を入めた颜で応える：BOSS防御力下降
●构わず战いを续ける：无变化

打到一定程度后BOSS会假死，此时出现选项问是否要取回**リモコン**。暂时不要取回，否则会导致全能力下降。再差不多攻击一个回合后BOSS才会真正死去，任务“东京王になるんだぜ”完成，入手**リモコン**。再次按下机关又会出现白色身影，出现选项：



Q1 世界を“无”にしてはもらえまいか?

●世界を无にする：进入战斗，破坏装置后进入BAD END。
●世界を无にしない：会出现下一个选项。

Q2 世界をどうする?

●世界を维持する：秩序
●世界を破坏する：混沌
●わからない：中立

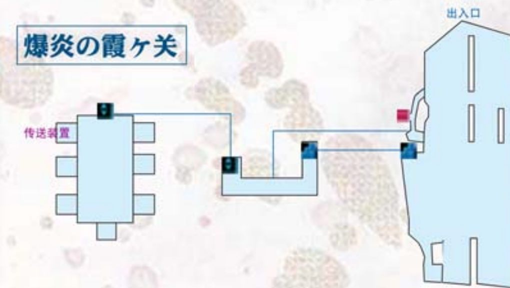
若当前玩家的属性为秩序，那么选择“维持”的话就会进入秩序路线，之后和ヨナタン汇合。

若当前玩家的属性为混沌，那么选择“破坏”的话就会进入混沌路线，之后和ワルタ–汇合。

若玩家选择了与当前属性相反的答案的话，スティ–ブン就会出现，之后就进入中立路线，和イザボ–汇合。

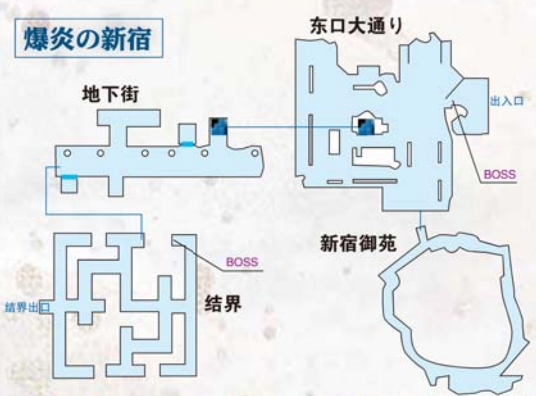
不过上述情况只能作为一个参考，具体结果如何还要看玩家之前所做出的选择。假如一直在选偏秩序向的回答，那么很有可能即使选了“破坏”也仍会走入秩序路线的，反之同理。

爆炎の霞ヶ关



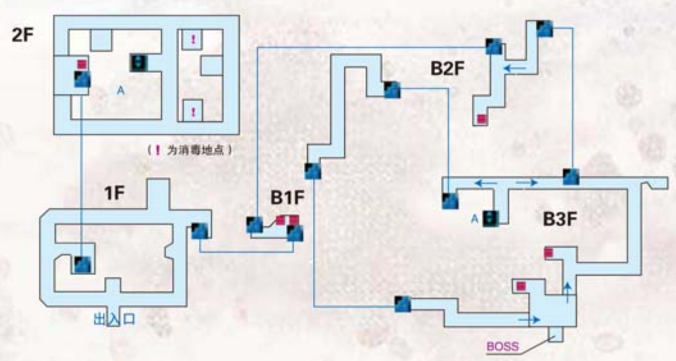
出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
尸鬼グ–ル	火、破	咒
死神ゲ–デ	–	破、咒
恶灵レギオン	铳、电、破	物、火、冰、冲、咒

爆炎の新宿



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
幽鬼チュレル	破	咒
堕天使ミスラ	冲	火、冰、破、咒
鬼女ダ–キニ–	冰	物、火、破、咒
妖兽マンティコア	冲	电、咒
邪鬼ギリメカラ	电、冲、破	物、铳、咒

爆炎の市ヶ谷驻屯地



出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
邪龙ムシュフシュ	冲	电
夜魔クイ–ンメイブ	–	火、冰、电、冲
堕天使デカラビア	铳	咒
堕天使ミスラ	冲	火、冰、破、咒
死神ゲ–デ	–	破、咒
龙王ヤマタノオロチ	电	火、冰



第十三章 黑与白之森

（无论是走入秩序路线、混沌路线还是中立路线都要打以下的内容）

剧情后获得任务，要求打倒隐藏在森林中的4个**ホワイト メン**。**ホワイト メン**所在位置是依次出现的，位置不定。首先要先把全部地图都探开，待有警报提示时就说明该地区出现了BOSS。这几个BOSS都没有明显的属性弱点，并且他们都会使用对群体的咒杀魔法，所以最好要有**テトラジャ**这个防即死的技能，假如没有的话能提高咒杀耐性的技能或是“**テトラジャの石**”也可以。

拥有**イザボ-**外貌的BOSS是个难点，她血量越低时越会使用伤害巨大的全体技能，很容易灭团，玩家只能尽可能地将仲魔的血线提上去（低于400都比较危险），然后团队中要有一人可使用“**メディアラハン**”这个全体回满血的技能，每次**イザボ-**攻击后就立刻回血，还要有一个仲魔负责上耐咒杀的BUFF。

最后一个BOSS是**イサカル**外形的敌人，物理攻击对他最有效果。依旧是给予一定伤害后会出现选择肢：

Q1 【秩序】お前らも神に杀され得る、そうは考えぬのか?

- その可能性はある：BOSS全能力上升
- 自分は杀されない：BOSS全能力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

Q1 【混沌】お前らもまた秩序をほつし得る そうは考えぬのか?

- その可能性はある：BOSS全能力上升
- 自由こそすべてだ：BOSS全能力下降
- 构わす战いを续ける：无变化

Q1 【中立】お前は何を思い浮かべるのだ?

- 神：BOSS全能力上升
- 恶魔：BOSS全能力上升
- 人々：主角全能力下降
- まだ分からない：主角全能力上升

Q2 【秩序】彼がお前の选择を知ったらどう思うか气になりはしないのか?

- ワルター-のことが气になる：BOSS全能力上升
- ワルター-のことは知らない：BOSS全能力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

Q2 【混沌】彼がお前の选择を知ったらどう思うか气になりはしないのか?

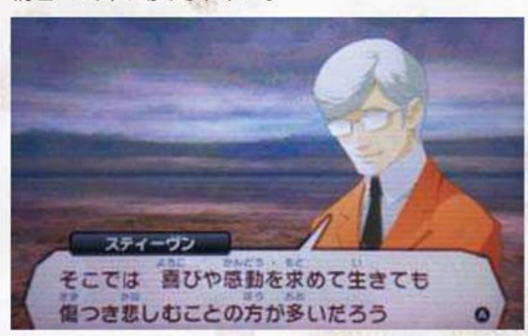
- ヨナタンのことが气になる：BOSS全能力上升
- ヨナタンのことは知らない：BOSS全能力下降
- 构わず战いを续ける：无变化

Q2 【中立】选择を知ったらどうなるか气になりはしないのか?

- 2人のことが气になる：主角全能力上升
- 2人のことは知らない：主角HP为1、MP为0
- 构わず战いを续ける：无变化

全部四人打倒完毕后，相应的任务完成，剧情后获得新任务。

走秩序路线的请看“终章 秩序的国度”，走混沌路线的请看“终章 混沌的乐园”，走中立路线的请看“终章 人类的未来”。





出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
凶鸟カウ	铳、冰	火
妖精オベロン	电	冲
魔王ロキ	–	铳、冰、冲、咒
魔兽アーマーン	冰	咒
魔王アバドン	电	火、破、咒
妖魔マスターテリオン	破	火、冰、咒

终章 秩序的国度

回到东京涩谷，返回大地图后经过千驮ヶ谷抵达市ヶ谷驻屯地。进门后就要与イザボ–交手，她会召唤出她的三只仲魔出来，保险起见还是采用物理攻击较为稳妥。当只剩下イザボ–一人时，会出现选择肢：



イザボ–に対してどのような态度で应えますか?

- 手を差し伸べる：BOSS全能力上升
- 刃をむける：主角全能力上升
- 何も应えない：BOSS全能力上升、主角全能力上升

总得来说，イザボ–并不算难对付的敌人，获胜后往前走让天使破坏封印，来到ルシフア–パレス 无限の间。这里只有一张地图，无论走哪个门都会回到此场景内。首先先把地图完全探开，当1楼出现2个宝箱时从2楼东南侧的门进入，打BOSS魔王ルキフグス。ルキフグス不存在弱点，但会反射冲击和铳击，好在HP也不高，不难搞定。

胜利后从一旁的门返回1楼大厅，此时大厅中会有3个宝箱。这次进入1楼西侧的门，打BOSS魔王ベリアル。火炎属性对这个BOSS无效，另外要注意它的火炎攻击和物理攻击都会造成不小的伤害。

战胜恶魔ベリアル后无限の间的中央会出现一道紫光，进入来到无限光の间。在地图正上方房间的楼梯后方是传送装置，需战胜三人一组的恶魔后才能使用。

无限光の间（下层）　无限光の间（上层）

传送装置

（✕为返回★点）

无限の间1　无限の间2　无限の间3

无限の间2F

无限の间1F

BOSS

出入口

ルシフア–パレス

从无限光の间左下角的门来到明星廊，再往前走就是最终BOSS战了。魔王ルシファ–有两个形态，全都不存在明显弱点。第一形态下多用物理攻击和铳击输出，给予一定伤害后ルシファ–会向玩家提出质问：



谁の为に斗いをなす?

- 大いなる神：主角回血
- 东京の人々：主角全能力降低
- 自分自身：主角无法行动一回合、BOSS行动回数+2
- 何も应えない：BOSS全能力上升

继续攻击几个回合后ルシファ–会变身成第二形态。该形态下BOSS会不断将我方仲魔踢出队列，主角只能再次将它们召回队中。给予一定伤害后BOSS再次发问：

威压的な眼光が突き刺さってくる

- 激しく睨み返す：主角HP为1
- 静かに见诘め返す：主角HP与MP回满、行动回数+2
- 稳やかに目を闭じる：我方行动回合数消失
- 气高く视线を逸らす：主角攻击力大幅下降



这场战斗并不算难，关键是要保持好血线，团队中最好有两人可以负责群体回血，这样才能在其中一人被提出队列后还能照顾到全队的血量。胜利后任务“今日の安宁が明日も续く世界”完成，游戏通关。

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
幽鬼ヴェ–タラ	火、破	咒
鬼女ランダ	电	物、铳
堕天使ム–ルム–ル	火	电、冲、咒
邪龙ヤム	电	咒
邪龙ファフニ–ル	冰、电	物、铳
夜魔マ–ヤ–	铳	破、咒
魔王ツィツィミトル	–	破、咒
魔王シュウ	火	冰、冲、破、咒
魔王スルト	冰	火、破、咒
军势恶魔の军势	–	物、冰、冲、咒
堕天使サマエル	–	破、咒

混沌路线 CHAOS

终章 混沌的乐园

来到市ヶ谷驻屯地1F，靠近出口时遇到イザボー，她会召唤出仲魔与我方交手。使用物理属性的AOE攻击较为有效，战斗中同样会出现选择肢。

Q1 そんなことが本当に許されるとおもって?

- 许されるとおもう：BOSS攻击力上升
- 许されないが仕方ない：主角防御力下降
- 许される必要があるのか：我方攻击回合增加

Q2 イザボーに対してどのような态度で应えますか?

- 冷たく见下す：BOSS全能力上升
- 刃をむける：主角全能力上升
- 何も应えない：BOSS全能力上升、主角全能力上升

获胜后回到涩谷，乘坐传送装置返回スカイ，一路往上来到ミノタウロス的间的入口，由路西法解开封印来到プルガトリウム 第1冠。这张地图非常简单，首先要进入左右两个门消灭BOSS，中间的门才会开启。

左边门中是一波天使军势，很好解决掉。右边门中是大天使カスフエル，弱点是火炎攻击。

进入中间的门来到第2冠，第2冠和第3冠之间靠着红色的光门相互传送，迷宫出口位于第2冠的正下方。

第4冠的地图和第1冠类似，正前方有5道门，左一是天使军势；右一是天使アスラエル，弱点为冰结。左二和右二两扇门通往第5冠，中间的门是传送装置，要击败一组敌人后才能使用。

来到第5冠，先到右边的房间打大天使ハニエル，无明显弱点。胜利后前往左边的房间，打大天使セラフ。这个BOSS比较独特，他会持续给自己上防御壁，致使我方攻击无效。玩家要仔细观察其防御壁的颜色，并使用相应的魔法来中和防御壁效果：红→火炎、蓝→冰结、绿→冲击、黄→电击。破坏防御壁后再随便用各种大招开轰即可。

从中央的门来到第6冠，这里与第2、3冠类似，都是靠光门传来传去，出口位于第6冠的中间位置。再往前走就是打最终BOSS了。

BOSS メルカバー无明显弱点，各种大伤害技能随便丢吧。



Q 汝は誰のために捧げるのか?

- 全ての悪魔たち：主角无法行动一回合
- 东京の人々：主角全能力下降
- 自分自身：主角全能力上升
- 何も应えない：BOSS攻击力提升

继续攻击几个回合后メルカバー会变身成第二形态。给予一定伤害后BOSS再次发难：

Q メルカバーの严かで神圣な眼差しがリンの心身を貫く

- 杀意を入めて睨む：主角命中率大幅下降
- 稳やかにうけいれる：主角损血、MP为0、麻痹
- 悪意を入めて笑う：主角全能力上升
- 邪险に目をそらす：主角全能力下降

胜利后移动到“屋上”和路西法一起见证ミカド国的毁灭与新世界在混沌中诞生，游戏通关。









プルガトリウム

出现的恶魔	弱点	耐性/无效/反射
天使ケルプ	电	铳、冲、破
天使ドミニオン	冰、咒	火、破
天使ソロネ	冲、咒	电、破
妖魔ガネーシャ	电	冲、破
邪神アルシエル	物、铳、破	火、冰、电、冲、咒
凶鸟フレスベルグ	铳、火	冰、冲
龙王アナンタ	冲	冰、电、破
死神ネルガル	–	–
邪神パレス	火	冰、破、咒
军势天使の军势	–	铳、火、电、破
死神モト	–	–

终章 人类的未来

剧情后来到霞ヶ关。イザボ–加入队伍，这时由于剧情上与东のミカド国失去联系，暂时无法领取或缴纳ミカド的一切挑战任务。前往新宿神舞供町东北角的フロリダ店。

在フロリダ被ツギハギ提问，选择“知っている”后推进剧情，之后会要求玩家输入名字，将软键盘输入法切换为“カナ”（片假名），输入“マサカド”，领取主线任务“あとは若人に任せる”，前往银座。

由地下街的西侧楼梯上到四丁目交差点，调查道路中央的巨石，发生平将门（マサカド）剧情。领取新的主线任务“希望の大魂を捧げよ”，前往任意猎人商会（领取挑战任务的酒吧），系统会要求玩家将综合排名提升到第一位。



此时如果前往六本木地区的大楼，进出大楼两次可以从之前被绑架的武士手中获得道具“龙蛇の双鳞”、“明光の轮宝”、“黄泉の秽れ土”、“八意脑髓”、“飞梅の苗木”和“烧津の火打石”，手持它们去调查之前打过的变成岩石的BOSS，会解禁各自的合体，具体对应为：

1.龙蛇の双鳞：涩谷北面千驮ヶ谷隧道中的コウガサブロウ。
2.明光の轮宝：涩谷东面ミッドタウン1F的テンカイ。
3.黄泉の秽れ土：经过ミッドタウン的地下壕到达逆さヒルズB51F的ヤソマガツヒ。
4.八意脑髓：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B2F的オモイカネ。
5.飞梅の苗木：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B2F的ミチザネ。
6.烧津の火打石：涩谷东北的市ヶ谷驻屯地B3F的ヤマトタケル。



提升综合排名是一个艰辛的过程，也是该路线比秩序和混沌更为麻烦的焦点。提升排名的方法是完成一些固定任务，如下所示（括号中表示任务的领取地点）：

1.商会中与ノゾミ相关的任务，包括“フィルムを届けてください”（上野猎人商会）、“サムライ&ハンタ–共斗战线”（上野猎人商会）、“ブラックカ–ドを让りましょう”（银座猎人商会）、“大いなる铭酒”（银座猎人商会）、“连续诱拐消失事件”（新宿猎人商会）、“多重恶魔合体”（新宿猎人商会）、“转生する地母神”（上野猎人商会）。以上任务完成顺序分先后。

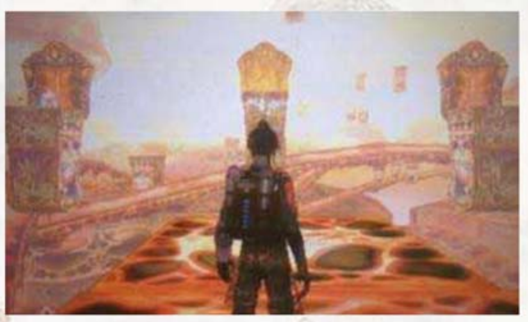
2.ハンタ–ト–ナメント的两个任务，分别是“ハンタ–ト–ナメント预选”和“ハンタ–ト–ナメント决胜”。预选任务需要先完成“百人分の卵”，然后在上野的猎人商会领取，前往上野西南方的两国斗技馆，4连战后完成任务并获得“决胜战参加卷”。然后前往涩谷的猎人商会，领取决胜任务，决胜地点是霞ヶ关北方的ド–ム球场，依然是4连战获胜即可完成。

3.完成“天王洲奇谭”和“大魔王再诞”两个任务，均在涩谷的猎人商会领取，后者需要在前者完成后方会出现。注意“大魔王再诞”的BOSS是苍蝇王ベルゼブブ，强度超越主线流程中的所有BOSS，推荐用万能属性魔法アンティクトン打，攻击它的同时削弱其状态，注意不要使用マカラカ–ン防御，这样会逼得苍蝇王连放三次メギドラオン，如果我方队伍HP不高就很容易团灭了。

4.“三千大千东京”任务，在银座的猎人商会领取。该任务需要先去池袋东南的护国寺发生剧情，然后打倒分布在东京东南西北4个方向的天王（野外地图上的红色标记）。四天王的位置分别在：①丰洲的东面（弱点电击，冲击无效）；②天王洲的南面（弱点冰结）；③新宿的西面（无弱点，电击无效）；④池袋的北面（弱点火炎）。打倒第四个天王后，哥四个会再同时出现，针对各自弱点分别击破，或用全体万能魔法一并攻击均可。该任务麻烦的地方就是四门之玉的HP设定，和主线中本愿寺的蜡烛一样，每当回合结束其HP槽就会下降，如果玩家攻击力不足以快速灭掉BOSS，很可能导致任务失败。

（注意！！提升排名的精确条件目前尚不明确，以上列出的只是必须去完成的任务，如果玩家发现完成后排名尚未到达第一，那么推荐再去完成其他任务。）

不断完成挑战任务，将自己在猎人公会的排名提升到第一位后，主线任务“希望の大魂を捧げよ”自动完成。利用传送装置前往新宿、上野、涩谷、银座、池袋，触发与民众们见面的剧情，每次见面都会提示圣杯中的光芒增长，待出现“光が満ち満ちている”字样后，就去银座的四丁目交差点找变为岩石的マサカド，触发主线任务“归ろう 当たり前の‘日常’に”，此时要确保自己身上的仲魔容量至少有一个空的，否则无法让マサカド加入队伍。



前往スカイ，在“ミノタウロスの间”的结界前发生剧情，进入ウルガトリウム第1冠。左侧天使群弱点为冰结，右侧大天使カズフェル弱点为火炎和铳，将两边BOSS都解决后第1冠中央道路开通，进入第2冠。

第2冠和第3冠是上下颠倒往复的两个区域，按顺序走到第4冠，左侧房间是天使群，右侧房间是アズラエル（弱点冰结），不过和混沌路线不同的是，中央传送装置房间的BOSS由兰陵王三人组变成了魔王マ–ラ，该BOSS擅长物理攻击，对电击和冲击两种属性吸收，没有弱点，用万能魔法配合テトカカ–ン可稳妥地取胜。

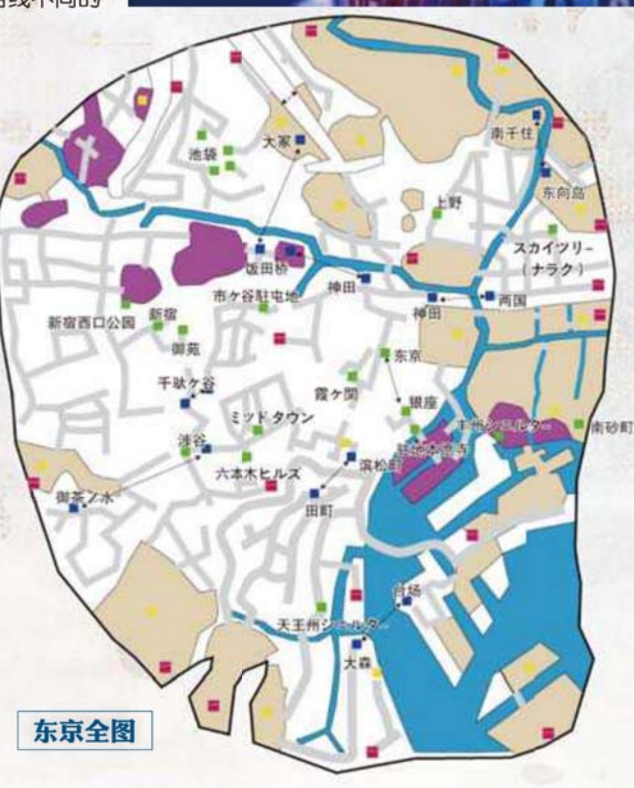
由第4冠左右两侧的门到达第5冠，左边BOSS是大天使セラフ，右边BOSS是大天使ハニエル，这两个BOSS均没有明显弱点。

穿过6、7两冠的区域到达门前パライゾ，与大天使メルカバ–发生BOSS战，该BOSS有两个阶段，第一阶段提问回答“自分自身”、第二阶段提问回答“默って受け止める”，会让己方增加行动次数、提升能力。第一形态其主要进攻手段是电击，第二形态的“汝抗う事なかれ”（两次万能伤害+状态下降）、ヘキサグラム（即死）都比较有威胁，需要用雄叫、アンティクトン等削弱其防御。打完BOSS后，东のミカド国的挑战委托再次解禁，イザボ–暂时离队。

由传送装置前往涩谷，经由涩谷北方的千驮ケ谷到达市ケ谷，照样发生マサカド打开结界的剧情。进入打开的结界，到达ルシファ–パレス的无限の间。这部分的攻略与秩序线依然是除了传送装置守卫BOSS不同外其他完全一样，ルキフグス没有弱点，对冲击和铳属性反射，好在HP不高；注意魔王ベリアル不能用アンティクトン打，否则BOSS会给自己加满血另外打消我方所有有利状态。

到达最深部的明星廊，进门与最终BOSSルシファ–交战。和大天使メルカバ–一样有两阶段形态，第一阶段选择“何も答えない”、第二阶段选择“じっと相手を见据える”，均可获得战斗中的便利加成或回复。第一阶段只要有テトラカ–ン即可轻松取胜，第二阶段BOSS会令我方BOSS强制返回仓库，如果主人公腾不开手召唤，让有“招来の舞踏”的仲魔代替召唤也相当不错。打败ルシファ–后前往新宿神舞供町的フロリダ店，看完マサカド剧情迎来大结局。





东京全图

TIPS 属性缩称一览：物理：物、火炎：火、冰结：冰、电击：电、冲击：冲、破魔：破、咒杀：咒



挑战任务

注：红色任务表示可以重复进行。

任务 悪魔を狩り爪を集めてくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：上交グリフォンの爪×3
报酬：300マッカ

说明 击败在ナラク1层的グリフォン就会掉落，它的恶魔影子为鸟形，弱点为铳，冲击属性攻击无效，虽然可以反复进行，但是第2次开始报酬会下降，第1次完成之后锻冶屋会开始贩卖骨角の剑。

任务 ナラクの苔を拾ってきてくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：上交深绿の苔×3
报酬：圣なる实×2

说明 在ナラク1～3层调查地上遗物有可能会随机获得。

任务 ナラクに响く狮子の咆哮

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：主线剧情自动发生
内容：击败オルトロス
报酬：1000マッカ

说明 任务受注之后可以在ナラク2层找到，恶魔影子呈现红色的就是任务怪物，其弱点为冰结属性，最好保证团队内有两个会冰结属性魔法的队员，然后先手攻击怪物用冰结属性进行弱点攻击，保证自己回合的持续，把它秒杀掉，给它出手机会的话容易造成己方减员。

任务 チャグリン讨伐竞争

领取地点：Kの酒场

委托人：K
出现条件：完成任务“朝メシを食うぜ”
内容：击败チャグリン×5
报酬：950マッカ

说明 チャグリン是主要在迷宫第二层出没的黄色小老鼠，第二层迷宫通往第三层的路上比较多，怪物影子为兽形，弱点是电击。

任务 呪いのガントレット

领取地点：Kの酒场
委托者：ホ–プ
出现条件：完成任务“朝メシを食うぜ”
内容：去城内の宝物库接受恶魔挑战
报酬：1000マッカ

说明 准备好之后来到ミカド城宝物库选择“准备はできている”就会和破坏神アレス进行对决，它会先制攻击使用マカラカ–ン反射我方魔法属性攻击，可以选择技能绝命剑对其进行攻击，但是使用物理属性攻击可能会遭到反击，注意回复。建议使用强化自身命中和躲避的技能例如スクカジャ。注意回血保证自己不被秒杀，削减它的血到一定地步就会取得战斗的胜利，任务完成后解除アレス合体限制。

任务 暴れ者を捕まえてくれ

领取地点：随机
委托者：ジロウシンクン
出现条件：接受任务“黑きサムライを捕缚する”后在战斗中和恶魔对话
内容：击败セイテンタイセイ
报酬：独钴杵

说明 任务受注之后会在ナラク第4层发现红色任务目标，第1次击败它之后它会逃往ナラク第2层，可以直接从地图上找到目标；第2次击败它之后它会逃往ナラク第5层；第3次击败它才能完成任务。セイテンタイセイ弱点为冰结属性，物理、铳、破魔、咒杀属性攻击无效，推荐进入战斗之后使用冰结属性魔法攻击它，没有冰结属性魔法的恶魔可以用提升自身闪避几率或者降低敌人命中率的技能辅助，让对方Miss增加自己的回合，注意会回复技能的仲魔也必不可少。击败它之后可以解除破坏神セイテンタイセイ的合体限制。

任务 高级羽毛布团をつくりたいのだ

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：开始任务“黑きサムライを捕缚なさい”后
内容：上交フケイの羽×5
报酬：750マッカ

说明 击败フケイ就可以获得道具，多在迷宫1层出没，弱点为铳。

任务 湖の龙退治

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：开始任务“黑きサムライを捕缚なさい”后
内容：击败セイリュウ
报酬：アハズヤグレ–

说明 从城下町前往ミカド湖，和セイリュウ对话后战斗，它的等级为16级，弱点为电击，会反射冲击属性攻击。它的技能多为冲击属性，如果仲魔有能吸收冲击属性的，例如女神フォルトゥナ就能轻松完成战斗。

任务 死への舞踏会

领取地点：Kの酒场
委托者：ホ–プ
出现条件：完成任务“チャグリン讨伐竞争”和“咒いのガントレット”后
内容：击败不吉の群れ×5
报酬：アハズヤグレ–

说明 受注之后不吉の群れ在ナラク3层出没，弱点为铳属性，最好选择两只会ニ–ドルショット的仲魔，利用弱点攻击不让它出手。注意消灭最后一组怪物后，会出现增援デイビット，他会发动咒杀攻击，最好带对咒杀属性有耐性的仲魔，它还会释放混乱状态，记得带好回复药，弱点为电击属性。任务完成后解禁デイビット的合体限制。

任务 ノンベエの友

领取地点：Kの酒场
委托者：K

出现条件：发现ターミナル后
内容：上交タンガタ・マヌの肝×6
报酬：750マッカ

说明 击败在**ナラク**第3层出没的**タンガタ・マヌ**后能掉落，第2次开始完成任务报酬下降。

任务 子どもの捜索願い

领取地点：Kの酒场
委托者：オギクボ村の女性
出现条件：发现ターミナル后
内容：寻找モテモ
报酬：银のネックレス

说明 受注任务之后来到城下町→街の外れ和**モテモ**母亲对话后来到**キチジョージの森**，在下图画圈位置找到**モテモ**，将他带回城中，在抱着他期间战斗时主角只能选择逃走或者次へ，如果主角受伤**モテモ**也会受伤，**モテモ**HP减少到0的话任务失败，因此一定要保证仲魔有独立对付敌人的能力，路上看到敌人时尽量绕过，快速走出地图就能完成任务。



任务 百人分の卵

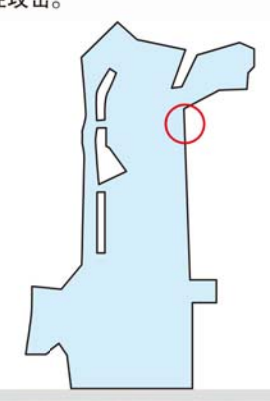
领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：上野精锐轩料理长
出现条件：到达上野人外ハンター商会后
内容：上交ルフ鸟の卵
报酬：运の香×3

说明 在**ナラク**第1展望台东南位置调查鸟巢会遇到敌人**ルフ**，击败它之后能够得到任务物品，**ルフ**弱点为火炎属性，对冲击、破魔、咒杀属性攻击有耐性，会反击铳属性攻击。它会使用技能**マハザンマ**如果有仲魔对冲击有耐性或者能吸收冲击属性攻击的话战斗会比较轻松。

任务 ノンベエの友

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：上野自治体
出现条件：到达上野人外ハンター商会后
内容：上交LED电击球
报酬：回复セットA

说明 在图上位置调查会进入恶魔结界，击败结界内BOSS**キンキ**就能得到任务物品，**キンキ**弱点为冲击属性，会吸收电击属性攻击，它会使用**ジオンガ**和**牙折り**两个攻击技能，且攻击力比较高，因此仲魔最好具备电击耐性或者能吸收电击属性攻击。



任务 血の争夺战し

领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：上野地下密卖所
出现条件：完成任务“ピアレイ退治”后
内容：上交ストリゲスの血×4
报酬：日用品数点

说明 使用**ターミナル**传送到**霞ヶ关**后，击败在这里游荡的恶魔**ストリゲス**就会掉落任务物品，它的弱点属性为电击。

任务 フィルムを届けてください

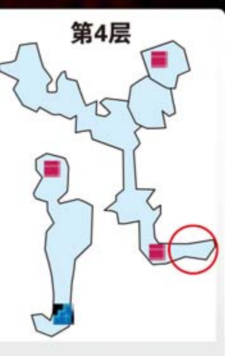
领取地点：上野的人外ハンター商会
委托者：上野地下道具屋
出现条件：完成任务“ピアレイ退治”后
内容：帮主道具店主
报酬：2500マッカ

说明 受注任务之后，来到上野中央地下街的道具店，拿到相机之后去不忍池北边的宽永寺就能完成任务。

任务 イシスの柩捜し

领取地点：随机
委托者：地母神 イシス
出现条件：和恶魔对话
内容：帮助地母神
报酬：力の香×5

说明 受注任务之后来到ナラク第2层的小屋中和地母神对话，然后来到ナラク第4层调查下图位置，获得オシリスの柩，之后的战斗主人公只能选择逃走或者次へ，所以尽量避免战斗回到第2层小房间，在路上会有红色的任务恶魔阻止玩家前进，碰到的话比较麻烦，必要时可以可以碰路上的小怪以躲避任务怪。完成后可以解禁イシス的合体限制。



任务 遗物 小型冷藏库を回收してくれ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウ−ゴ
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”后
内容：上交小型冷藏库
报酬：2500マッカ

说明 遗物在池袋东口驿前，具体位置如图。调查发现恶魔的结界，进入后击败妖鬼フウキ就能获得任务物品，它的弱点为电击，会反射冲击攻击，利用有电击属性攻击的仲魔不断对它进行弱点攻击，或者使用テトラカ−ン技能反射他的攻击就能轻松取胜。



任务 遗物 パソコン本体を回收せよ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウ−ゴ
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”后
内容：上交ノ−トPC
报酬：2200マッカ

说明 遗物位置在新宿东口大通り，具体位置如图，其他一些可以回收家电的遗物点也能回收。



任务 遗物 电源ケ-ブルを回收せよ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウ−ゴ
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”后
内容：上交电源ケ−ブル
报酬：2200マッカ

说明 第1次完成任务“中所得者向け高级食材”，以及第2次以后完成任务“血の争夺战”都有可能获得电击源ケ−ブル。

任务 遗物 风力发电击机を回收せよ

领取地点：Kの酒场
委托者：ウ−ゴ
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”后
内容：上交风力发电击机
报酬：2200マッカ

说明 在池袋东口驿前，在下图画圈位置能直接拿到任务物品。



任务 丈夫な服の秘密

领取地点：上野的人外ハンタ-商会
委托者：商业地下 密卖所
出现条件：发现恶魔讨伐队基地后
内容：上交オルクスの血
报酬：书籍若干

说明 从上野出大地图，绕到右侧河边花钱渡河，来到下图画圈位置，在这里的敌人会随机出现死神**オルクス**，击败它后有可能掉落**オルクスの血**，出现率和掉率都比较低，可以在这里多逛逛。**オルクス**的弱点为火炎、电击，能够用技能**ファンド**从它手中骗取金钱。第2次开始完成本任务能获得一些其他种类的遗物，有时能获得其他任务的必需品。



任务 サムライ＆ハンタ-共斗战线

领取地点：上野的人外ハンタ-商会
委托者：女人外ハンタ-
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”和“フィルムを届けてください”后
内容：击败アスラ
报酬：シルバ-マルス

说明 说明：受注任务之后去上野アメ横り的一间小屋子内找到委托人听取任务内容，委托人ノゾミ会加入队伍，之后的战斗中如果她HP耗光就会自动脱离队伍回到小屋，所以在找到BOSS之前尽量避免战斗比较好。进入大地图从向北坐船来到沙漠地带，在下图画圈地点遇到破坏神**アスラ**，它的弱点为冰结属性，对物理攻击有耐性，铳和冲击属性无效，反射火炎属性攻击，推荐使用**マハラギオン**和**ジャペリンレイン**之类的技能进行攻击，配合反射物理攻击的技能**テトラカ-ン**能让战斗比较轻松。



任务 ハンタ-ト-ナメント预选

领取地点：上野的人外ハンタ-商会
委托者：元ハンタ-オカモト
出现条件：完成任务“恶魔讨伐队の基地を见つけなさい”、“百人分の卵”和“街を明るくしたいのだ”后
内容：参加ハンタ-ト-ナメント预选
报酬：决胜战参加券

说明 受注任务之后，来到上野区域的两国国技馆，选择“出场する”就会开始连续四场战斗。第一场对手**ヌエ**的弱点是铳和冲击、**アリ-ジャック**的弱点是破魔、**イヌガミ**的弱点是冲击和破魔，可以先使用会心波将人类击飞，之后再攻击其他恶魔。第二场战斗**ツチグモ**的弱点是冰结、**ピアレイ**的弱点是火炎、**クダ**的弱点是铳和冲击，因为几个恶魔的弱点都不一样不推荐使用全体魔法，如果是全属性的魔法可以使用，如果有堕天使会技能**マカラカ-ン**反射对方攻击会比较安全，开始战斗后**クダ**容易使用冰结属性全体攻击，推荐携带能吸收冰结属性的仲魔，推荐先击败**ピアレイ**。第三场战斗**バフォメット**的弱点是破魔、**インフェルノ**的弱点是冰结和破魔、**チュレル**的弱点是破魔，可以使用技能**マハムド**先击倒**バフォメット**。最后决赛**シルキ-**的弱点是火炎、**ダンタリアン**的弱点是电击、**バジリスク**的弱点是冲击，如果有仲魔会**テトラカ-ン**技能可以使用之后反射敌人的攻击，之后使用电击魔法先把**バジリスク**击倒。由于四场战斗持续进行没有回复时间，因此回复型仲魔和回复道具必不可少，在开始战斗之前最好计划一下仲魔技能，能吸收对方攻击的话也是减少回复压力的的好方法。

任务 コ-プスどもを杀りやがれ

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：阿修罗会新宿支部
出现条件：主线剧情自动发生
内容：击败コ-プス×7
报酬：上质豚肉

说明 **コ-プス**分别在以下几个位置：新宿东口大通り西北角落自动贩卖机前；神舞供町地图中央、中央东侧；新宿二丁目地图中央、西南；新宿ゴ-ルデン街东南角落、屋顶上。**コ-プス**弱点为火炎，在消灭最后一只之后出现BOSS**デュラハン**，它的弱点为电击，在击败最后BOSS时会有选项，不管选择哪个都能结束战斗。

任务 炎を无效化する服の开发

领取地点：Kの酒场
委托者：K
出现条件：到达新宿的人外ハンタ–商会后
内容：上交カソの皮衣×4
报酬：3450マツカ

说明 击败在霞ケ关的樱田通り的魔兽カソ就可以获得，它的弱点为电击。

任务 中所得者向け高级食材

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：肉のハナガサ社长
出现条件：到达新宿的人外ハンタ–商会后
内容：上交上质豚肉×4
报酬：ジャンクパ–ツ若干

说明 击败上野区域大地图上的カタキラウワ能够获得任务物品，它弱点为火炎，从第2次开始完成获得报酬变为若干矿石。

任务 狂气の亡灵

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：熟练ハンタ–
出现条件：到达新宿的人外ハンタ–商会后
内容：击倒狂气の群れ×4
报酬：魔力の香×4

说明 受注任务之后，恶魔会出现在新宿东口大通り、歌舞伎町、ゴ–ルデン街、二丁目，狂气の群れ等级为28，弱点是火炎和铳属性攻击，咒杀属性无效，会释放毒、风邪属性，带好回复仲魔或者药品。在击败最后一群恶魔后，破坏神チエルノボグ登场，它没有弱点，咒杀属性攻击无效，由于它会使用咒杀属性魔法攻击，推荐带有テトラジヤ技能的仲魔参战，能够防止即死。

任务 ク–・フ–リンの武艺修行

领取地点：新宿の南口
委托者：女神スカアハ
出现条件：在新宿南口战斗中和恶魔サンショヨウ对话就能接受任务
内容：击败セタンタ
报酬：ブリュ–ナク

说明 去霞ケ关出大地图绕到上方的武艺馆，进入之后和妖精セタンタ战斗，它没有弱点，会反射冲击属性攻击，因为它使用的多是物理属性攻击，可以带会反射技能テトラカ–ン的仲魔参战。任务完成后幻魔ク–・フ–リン的合体解禁。

任务 地下シェルタ-の定期点检

领取地点：东京新宿南口
委托者：新米ハンタ–カナエ
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”后
内容：检查恶魔讨伐队基地
报酬：カモフラ–ジュO

说明 在东京新宿南口的小房间接受任务，之后前往霞ケ关的恶魔讨伐队基地拍下照片之后拿回接任务的地点就能完成。

任务 彼女の思い出

领取地点：新宿驿地下街
委托者：新宿居住者 よしえさん
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”，击败过デュラハン之后
内容：拍摄照片
报酬：速さの香×5

说明 在东京新宿驿地下街和人外ハンタ–商会遥遥相对的小房间内和老奶奶对话，选择“カメラを见せてみる”就能接到任务，之后从新宿神舞供町向右来到ゴ–ルデン街的小房间内拍摄照片再拿回来任务就能完成。

任务 池袋自由区

领取地点：新宿西口驿前小屋内
委托者：新米ハンタ–イヌカイ
出现条件：完成任务“フィルムを届けてください”，击败过デュラハン之后
内容：拍摄照片
报酬：5000マツカ

说明 接到任务后去池袋サンショイン前从图上位置登上立交桥，然后



在黑色的车子位置拍摄一张照片（位置差不多之后会自动调查），之后去池袋东口驿前地图中央方框左上角附近拍摄一张照片，之后拿回来任务就能完成。

任务 社を守护する悪魔

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：中坚ハンタ–ハヤシダ
出现条件：完成任务“いざ都厅の悪魔退治”后
内容：击败オオクニヌシ
报酬：武士具足・黄昏

说明 受注任务之后从霞ケ关出大地图向北路过ニコライ堂，来到神田神明，和国津神オオクニヌシ战斗，它的弱点是冰结属性，会使用技能成佛拳进行攻击，容易造成睡觉负面效果，注意回复，因为它的攻击都是物理属性的也可以使用テトラカ–ン反射其攻击。任务结束后オオクニヌシ的合体解禁。



任务 鬼攫いの夕べ

领取地点：随机
委托者：地母神ハリティ–
出现条件：完成任务“暴れ者を捕まえてくれ”后，和恶魔对话
内容：保护ピヤンカラ
报酬：破毒のリング

说明 从池袋出大地图，到图上鬼子母神位置听取任务内容，之后去池袋东口驿前的小屋和カンセイテイクン、饥えた男战斗。カンセイテイクン没有弱点，对物理、铳属性攻击有耐性破魔、咒杀攻击无效。因为它使用的多是物理和铳属性攻击，可以用テトラカ–ン技能轻松应对，任务完成后カンセイテイクン、ハリティ合体解禁。



任务 凶星坠つ

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：池袋天井观测所
出现条件：击败セイオウボ后
内容：合成并上交一只バルドル
报酬：破眠のリング

说明 配方：恶灵マカ–ブル×妖树マンドレイク、外道タトゥ–マン×幽鬼モウリョウ。

任务 恶魔合体が苦手です

领取地点：Kの酒场
委托者：若手サムライ サリム
出现条件：黑きサムライ处刑后
内容：合成并上交一只秘神カンバリ
报酬：ミカドカスタム

说明 秘神カンバリ是特殊合体，配方：フ–ド・マメダヌキ×幽鬼モウリョウ×幽鬼ガキ。

任务 コ-ヒ-豆の发掘

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者： 茶プロリダ店主
出现条件：黑きサムライ处刑后
内容：上交コ–ヒ–豆
报酬：遗物数个

说明 コ–ヒ–豆可以在新宿的遗物点入手，完成任务“丈夫な服の秘密”也有可能获得，完成本任务有可能获得“电击源ケ–ブル”、“ノ–トPC”、“小型液晶TV一式”等其他任务的相关物品。

任务 天井へ届くあの塔を守ってくれ

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：黑きサムライ处刑后
内容：击败害兽の群れ×5
报酬：5000マッカ

说明 受注任务之后在上野出大地图向右到ナラク会出现任务怪物害兽の群れ，弱点为电击，对物理、铳、咒杀有耐性，会反射冰结属性攻击。因为会连续战斗5场，因此回复技能和药品必不可少，为避免MP消耗太大可选择一些MP消耗少的电击属性攻击。

任务 魔法の铳を大量に欲しいのだ

领取地点：Kの酒场
委托者：ホ–ブ
出现条件：到达涩谷后
内容：上交铳火炎器の箱
报酬：希望の剑

说明 在六本木区域大地图上的原宿警察署，击败40级的妖精デモニホ后可以得到，它没有弱点，攻击多为物理属性，可以使用テトラカ–ン反射。第2次之后完成任务报酬会发生变化。



任务 重火器大发掘作战

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：完成任务“サ–バ回收を手传ってくれ”后
内容：上交自卫队武装一式
报酬：黄金铳

说明 击倒池袋区域十条基地的邪鬼グレンデル就能获得，具体位置见下图。它没有弱点属性，对物理、铳、冲击属性有耐性，它会使ラクカジャ提升自身防御，之后进行攻击，建议带有“テトラカ–ン”技能的仲魔，每回合反射物理属性攻击，需要注意这个技能耗MP较多，1只仲魔很可能会MP不足，记得及时补充。



任务 サ-バ回收を手传ってくれ

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：フジワラ
出现条件：到达涩谷人外ハンタ–商会后
内容：上交小型サ–バ
报酬：IDカ–ドLv2

说明 调查大地图三轩茶屋旁的キャメロンイル。进入结界后击败妖兽トウコツ就能获得任务物品，トウコツ等级为36弱点是冲击属性。IDカ–ドLv2可以用来开启地图下方的隐藏电梯，能够进入到霞ケ关地下通路，回收大量宝箱。



任务 火炎の宴

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：涩谷地下住民
出现条件：到达涩谷后
内容：击败地狱の群れ
报酬：火炎柱の棍棒

说明 受注任务之后调查涩谷驿前交叉点前的八犬像后进入战斗，地狱の群れ弱点为冰结，会反射火炎属性攻击，破魔和咒杀攻击无效，攻击到一定程度他就会逃走，从地图找到红色的标记就能再次进入战斗，总共要战斗四次，第三次逃跑要从涩谷西口驿前绕地下到道玄坂。

任务 ハンタ-ト-ナメント决胜

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：ト–ナメント主催者
出现条件：到达涩谷，完成任务“ハンタ–ト–ナメント预选”后
内容：参加比赛
报酬：ハンタ–王の印

说明 第1战：**ユルング**弱点火炎、人无弱点、**シエムハザ**弱点冲击、**タトゥ－マン**弱点咒杀；第2战：**スク－グスロ－**弱点火炎、人无弱点、**アルケニ－**弱点冰结、**インキュバス**弱点电击。前两场战斗的敌人大多使用铳属性攻击，携带铳属性吸收或者无效化的恶魔，配合使用反射技能**テトラカ－ン**能够轻松取胜。第3战：**ミシャグジさま**弱点冰结、人无弱点、**ヨモツイクサ**弱点破魔、**イナバシロウサギ**弱点铳、火炎。可以先使用威力大的冰结属性魔法将**ミシャグジさま**打倒，如果仲魔会使用攻击道具可以用冰结属性的攻击道具。决战：**オセ**和人没有弱点、**ティタ－ン**对物理攻击有耐性、**ラクシャ－サ**弱点冲击。最后一场敌人多使用物理属性攻击，用**テトラカ－ン**不断反射能够轻松取胜，注意MP的回复。

任务 第13回红白杀戮合战

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：人外ハンタ－商会新宿
出现条件：接受主线任务“**ユリコを杀せ**”后
内容：击杀所有恶魔
报酬：8500マッカ

说明 受注任务之后进入新宿东口大通り右上的小房间听取任务内容，将地图上的恶魔全部击倒，恶魔具体位置见下图画圈处。军势・**アプサラスの群れ**弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击，妖精**ロ－レライ**弱点为火炎，会吸收冲击属性攻击；死神**ペルセポネ－**弱点为电击，火炎属性攻击无效；妖精**シルキ－**弱点为火炎，会吸收冰结属性，冲击属性攻击无效，击败全部四只恶魔之后邪龙**ティアマト**登场，它的弱点为电击，火炎属性无效，会吸收冰结属性。几只恶魔均为43级，最好携带会多种属性攻击的仲魔。



任务 连续诱拐烧失事件

领取地点：新宿的人外ハンタ－商会
委托者：女人外ハンタ－ノゾミ
出现条件：完成任务“**サムライ&ハンタ－共斗战线**”并接受主线任务“**ユリコを杀せ**”后
内容：消灭全部人狩りの群れ
报酬：グリ－ンガンナグリ－ンガンナ－

说明 受注任务之后去新宿西口ブル街的小屋子里找到**ノゾミ**,之后和她向东口大通り移动，会看到任务恶魔44级的**人狩りの群れ**，弱点为火炎、冲击、破魔，击败三只之后会出现50级死神**ケルヌンノス**，弱点是冲击属性，物理属性有耐性，会反射电击属性攻击。

任务 ブラックカ-ドを让りましょう

领取地点：银座人外ハンタ－商会
委托者：银座のセレブハンタ－
出现条件：见具体说明
内容：上交ザ・银判
报酬：ブラックカ－ド

说明 先从银座地下街左侧进入到四丁目交叉点，然后从左侧花费5000**マッカ**进入晴海通りA，进入地下道西南，在从中间右侧进入地下道南东，在小房间内花费10000**マッカ**买到**ゴ－ルド カ－ド**，回到四丁目交叉点，向下走使用**ゴ－ルド カ－ド**并上交50000**マッカ**，之后进入中央通り在右下凉棚上宝箱处能获得**プラチナカ－ド**（以后可以从四丁目交差点向右到达晴海通りB了），回到银座的人外ハンタ－商会接受任务“**ブラックカ－ドを让りましょう**”，去地下道南东右上的小屋中和男人对话花费100000**マッカ**购买道具**ザ・银判**，上交之后就能完成任务。（之后可以从四丁目交差点向上到达繁华街了，这里有属性很不错的装备可以购买。）

任务 大いなる酩酊

领取地点：银座人外ハンタ－商会
委托者：女人外ハンタ－ ノゾミ
出现条件：来到银座人外ハンタ－商会
内容：上交マイナデスの酒
报酬：ブラックガンナ－

说明 去银座繁华街的具体方法见任务“**ブラックカ－ドを让りましょう**”的说明部分，在这里击败任务恶魔狂神**ディオニュス**就能获得任务物品，**ディオニュス**等级为43，弱点为冰结属性，电击属性攻击无效。

任务 试练を乘り越えよ

领取地点：筑地本愿寺
委托者：ガイア教团员
出现条件：主线剧情自动发生
内容：在蜡烛熄灭前到达本堂
报酬：3000マッカ

说明 进入战斗的话不能选择逃跑，路上的敌人一般绕不过去，敌人的回合会削减蜡烛血量，尽量在自己合内完成战斗，和恶魔对话也会造成蜡烛损血，可以选择一些大威力的全体魔法一路秒过去，推荐冰结魔法大冷界，最后在本堂前需要击败BOSSタ-ラカ，没有弱点属性，一旦进入它的回合就会削弱蜡烛血量，采用攻击最大的招式对付它吧。

任务 森での密约

领取地点：Kの酒场
委托者：カジュアリティ-ズ有志
出现条件：主线剧情选择和ワルタ-或者ヨナタン同行后
内容：去森林和カジュアリティ-ズ谈话
报酬：招来石×5

说明 受注任务之后从城下町来到キヨジョ-ジの森，在左下小路能遇到一个神秘男人，和他对话之后完成任务。

任务 来るべき日に备えたい

领取地点：キヨジョ-ジの森
委托者：正体を隐す男
出现条件：完成任务“森での密约”后再次来到之前完成的地点
内容：上交バス-カ-式
报酬：グレイトチャクラ

说明 在东京六本木区域的目黑驻屯地有结界，地形比较复杂，进入后击败BOSS军势战の群れ，就能获得任务物品，战の群れ弱点为冲击，对火炎属性有耐性，反射攻击的战斗方式比较有效。

任务 病气を治す魔法の药 苦しみを解く魔法の药 2つの魔法の药

领取地点：キヨジョ-ジの森
委托者：正体を隐す男
出现条件：完成任务“来るべき日に备えたい”后
内容：寻找药物
报酬：5200マッカ

说明 从银座筑地本愿寺绕到上方的圣约翰病院，击败3只幽鬼グ-ル就能获得药物，它们的弱点属性为火炎和破魔，根据选择带回去的药物的不同会对主线剧情的混沌、守序数值产生影响。

任务 サムライ中野高校

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：熟练ハンタ-シマダ
出现条件：主线剧情选择和ワルタ-或者ヨナタン同行后
内容：击败マリシテン
报酬：ブラッククレスト

说明 受注任务之后，从新宿进入大地图去左上方靠近岩石边缘的中野サンプラダ，进入之后和恶魔对话就会开始战斗，47级的鬼神マリシテン，没有弱点，火炎、破魔攻击无效，对咒杀有耐性，多使用铳属性攻击，可以使用反射战术轻松应对。

任务 老人の救出

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：元ハンタ-キュウズウ
出现条件：主线剧情选择和ワルタ-或者ヨナタン同行后
内容：解救老人
报酬：10000マッカ

说明 从涩谷地下街B向上来到宫下公园，和老人对话后开始战斗，第1场战斗对手マンティコア弱点为冲击、人类无弱点、ムシュフシュ弱点为冲击、エンク弱点为冲击会吸收火炎属性攻击，这场战斗的怪物弱点比较集中，可以使用冲击群攻攻击；第2场战斗的对手ヴァルキリ-弱点是电击、人类无弱点、トラルテクトリ弱点是冰结、キンキ弱点是冲击，敌人弱点属性比较分散，建议使用反击技能撑过去；第3场战斗敌人是50级的鬼神ト-ル，弱点是冲击属性，对物理、破魔和咒杀属性有耐性，火炎属性攻击无效，会吸收电击属性，它使用的法术攻击威力比较大，还是采取反击策略比较保险。

任务 猛毒の世界

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンタ-商会
委托者：医疗班
出现条件：进入沙漠世界后
内容：上交伤药×15、ディスポイズン×15
报酬：若干遗物

说明 身上如果没有的话可以去道具店购买，非常方便。

任务 明日を生きる为の粮

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンタ-商会
委托者：食料调大班
出现条件：进入沙漠世界后
内容：上交怪バビロンの怪鸟肉×3
报酬：3000マツカ

说明 在プル-ト城中击败アンズ-就会掉落，几率比较低，尽量不要打飞它而是杀死它。

任务 惟一の食料

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンタ-商会
委托者：食料调大班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后
内容：击败トラソルテオトル
报酬：グレイトチヤクラ×2

说明 接到主线剧情“いざ沙漠の涩谷で恶魔退治”得到“錆びた键”后，回到霞ヶ关可以开启タ-ミナル。受注这个任务之后去道具屋对面的房间对话，タ-ミナル开放新的地点，传送到沙漠の池袋，进入到池袋地下シエルタ-后，在下方房间发现结界，BOSSトラソルテオトル58级会吸收冰结属性攻击，它的攻击多为冰结属性魔法，配合魔法反射技能能够轻松取胜。

任务 燃料の入手を手伝ってくれ

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンタ-商会
委托者：资源调达班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后

内容：上交PCア-ミ-の死骸×10
报酬：チアクラボツト

说明 击败在プル-ト城中的Pア-ミ-就能获得，第2次开始完成任务获得的奖励会有所不同。

任务 炮台の搬运を手伝ってくれ

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会（沙漠世界）
委托者：恶魔防卫班
出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后
内容：将炮台送到指定位置
报酬：10000マツカ

说明 受注任务之后去新宿的人外ハンタ-商会旁边的屋子对话，之后去新宿西北方向的市ヶ谷驻屯地旁边的黄色感叹号搬运炮台，将炮台带回人外ハンタ-商会旁边的屋子就能完成任务，在搬运炮台期间进入战斗的话恶魔攻击炮台会让它减少HP，如果HP减少到0则任务失败，尽量避免战斗快速绕回去。

任务 ナグルファルのを集めるのだ

领取地点：随机
委托者：死神ヘル
出现条件：恶魔对话
内容：上交死者の爪
报酬：ブラツククラウン

说明 プル-ト城中的恶魔就会掉落，在之前完成主线任务时应该身上有很多，收集齐后从タ-ミナル传送到沙漠の池袋，进入到池袋地下シエルタ-的房间中将物品交给死神ヘル就可以完成任务。

任务 娱乐の箱

领取地点：霞ヶ关的人外ハンタ-商会（火炎世界）
委托者：恶魔人间ハヤト
出现条件：到达霞ヶ关（火炎世界）后
内容：上交小型液晶TV一式
报酬：若干遗物

说明 出大地图向下在东京塔遗物采集点调查就能获得小型液晶TV一式，第二次完成任务开始报酬有所不同。

任务 东京湾搅拌

领取地点：新宿（火炎世界）
委托者：天女アプサラス
出现条件：来到新宿（火炎世界）后战斗中和恶魔对话
内容：上交ヴァスキの皮×2
报酬：回复セットA

说明 上交地点在新宿（火炎世界）地图的小房间内，ヴァスキ在大地图偶尔会遇到，概率比较小。

任务 转生する地母神

领取地点：上野的人外ハンタ–商会
委托者：女人外ハンタ–ノゾミ
出现条件：完成任务“大いなる酩酊”后
内容：达成妖精们的愿望
报酬：ホワイトキング

说明 从上野进入大地图，绕到右侧两国找恶魔渡河，来到神田，向左进入ニコライ堂，和恶魔对话之后进入战斗，敌人是80级的军势下级三队，弱点是铳属性和电击属性。

任务 银座の写真を撮ってください

领取地点：东京驿八重洲地下道
委托者：新米ハンタ–タマエ
出现条件：完成任务“フイルムを届けてください”后
内容：拍摄银座的照片
报酬：6250マッカ

说明 从银座地下街向上就能到达八重洲地下道，在右下角小屋内能接受任务，接受任务之后去银座晴海通りB中央下方进行拍摄，去晴海通りB需要プラチナカ–ド，具体获得方法请参考任务“ブラックカ–ドを让りましょう”的说明。

任务 多重恶魔合体

领取地点：新宿的人外ハンタ–商会
委托者：中坚ハンタ–ナカムラ
出现条件：完成任务“连续诱拐烧失事件”
内容：调查合体实验
报酬：グレイトチャクラ×2

说明 受注任务之后去池袋东口驿前，在地图左侧的房间里坐电击梯到达最上层，击败70级BOSSバフォメット，弱点为破魔，咒杀属性无效，它会释放即死魔法，最好带咒杀无效的恶魔，击败它之后马上就会进入第二场战斗，BOSS为70级的パレス和ケルヌンオス，没有回复时间，所以第一张战斗要注意节约MP。パレス的弱点为火炎，ケルヌンオス的弱点为冲击。

任务 天王洲奇谭

领取地点：涩谷的人外ハンタ–商会
委托者：中坚ハンタ–クジ
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：阻止召唤出牛头天王
报酬：亲皇の弹丸

说明 在开启天王州シエルタ–前想要来这里非常麻烦，需要从涩谷绕道浜松町，过地下通道来到田町在绕道东京地图左下沙漠然后走高架桥来到天王州シエルタ–，具体地图请参考前文，在开启传送点后能够比较轻松到达，受注任务之后可以进入天王州シエルタ–下方的一个地点，和75级的赤骑士战斗，它会反射电击属性攻击，还会释放风邪的异常效果，注意回复，之后马上进行第二轮战斗，敌人是78级的魔神バアル，会吸收电击属性，如果使用物理或者铳属性攻击它会遭到反击，它的攻击多为全体攻击，推荐使用技能マカラカ–ン。



任务 大魔王再诞

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：中坚ハンタ-ヤサカ
出现条件：完成任务“天王洲奇谭”
内容：击败持骑士
报酬：15000マッカ

说明 直接用シエルタ-传送到天王州シエルタ-，来到和任务“天王洲奇谭”相同的地点，再次和赤骑士战斗，这一次他的等级为78级，基本属性和之前一样，会反射电击属性攻击，之后需要面对的是90级的ベルゼブブ，仲魔平均等级最好在90以上，等级如果不够的话最好练级之后再来。ベルゼブブ会使用天扇弓、メギドラオン两个攻击技能，メギドラオン为全属性攻击所以不能使用反射，而且它的回合一般是三连击，因此必须降低它的属性否则直接会被秒杀，因为它会使用全属性提升的技能，因此这边最好是使用全属性降低的技能ランダマイザ来抵消，如果中了风邪的负面状态，要及时恢复不然恶化的话HP会降为1，如果不幸中招1回合就有可能全灭，仲魔最好能够反射或者吸收铳和物理属性，推荐魔王マ-ラ和魔神ヴイシュヌ，利用合成将它们的技能凹到一个比较满意的状态再来挑战比较好，有可能陷入长期战，这个时候全员MP全回复的药品グレイトチヤクラ非常实用。击败它之后选择“埋葬する”能够获得アキュラの剑。



任务 メシアの泪を探せ

领取地点：银座的人外ハンタ-商会
委托者：银座じゅえり-店主
出现条件：完成任务“多重恶魔合体”后
内容：上交メシアの泪
报酬：香セット

说明 从银座中央通りB区域的几个采集点能够采集到。想要到达银座中央通りB区域的步骤请参考任务“ブラックカ-ドを让りましょう”部分的说明。

任务 职人の愿い

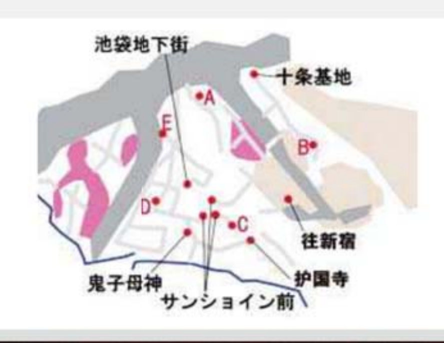
领取地点：银座的人外ハンタ-商会
委托者：银座仇兵卫班长
出现条件：中立路线和マサカド见面之后
内容：上交冷冻マグロ
报酬：魔法石セットA

说明 在丰洲的木场仓库的结界和ヤム战斗取胜后能获得，ヤム的等级为75级，弱点是电击属性，会使用冰结属性攻击，最好带能吸收冰结属性攻击的仲魔。

任务 三千大千东京

领取地点：银座的人外ハンタ-商会
委托者：鬼神ビシャモンデン
出现条件：中立路线和マサカド见面之后
内容：和四天王战斗并取胜
报酬：IDカ-ドLV3

说明 从池袋进入大地图，在东南方向进入护国寺，在这里领取四门之玉之后挑战大地图东南西北四个方向的四天王，注意之后进入战斗后有每回合会减少四门之玉的HP，如果其HP降为0则任务失败，因此完成任务期间尽量不要进入战斗或者在战斗中速战速决比较好。北方的天王从池袋サンショイン前登上立交桥然后从立交桥进入大地图，向西北方向穿过岩石洞窟，到达地图最北端的十条基地附近就能看到，鬼神ビシャモンデン弱点是火炎属性攻击，等级为70级，尽量用弱点属性压制它。第2个从新宿向西，鬼神コウモクテン等级为70级，电击属性攻击无效。第3个从天王洲タ-ミナル向南，鬼神ゾウチョウテン，等级为70级，弱点是冰结属性。第四个在丰洲タ-ミナル向西，如果丰洲タ-ミナル没有开放的话，需要从天王タ-ミナル向上绕到右侧，具体可以参考前文东京大地图（经过浜松町），目标在南沙町上方，鬼神ジコクテン同样为70级，弱点为电击属性，冲击属性攻击无效，击败他之后四天王会同时登场，还是依照属性弱点逐一击破就好，因为



四天王的弱点属性不同注意尽量不要用同一属性的全体攻击。IDカ-ドLV3可以用来进入在霞ケ关地图右下角的最后一个电梯，能够进入灾害时储备仓库B，里面的门有的需要满足一定条件，例如力量加点达一定数值，才能开启。

任务 トレ-ニングバトル1

领取地点：银座的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达银座的人外ハンタ-商会后
内容：寻找5回合以内击败敌人的方法
报酬：1000マツカ

说明 第一回合主人公使用技能“テトラカ-ン”，仲魔选择普通攻击，第二回合主人公使用铳攻击仲魔使用普通攻击，第三、四回合重复第一、二回合，就能完成训练。

任务 トレ-ニングバトル2

领取地点：银座的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达银座的人外ハンタ-商会后
内容：将不同属性的敌人在一回合内消灭
报酬：1000マツカ

说明 主人公选择突击ジャック・リパ-→仲魔カソ选择次へ→仲魔ナ-ガ选择用ブフ-ラ攻击ジャックランタン→主人公选择次へ→仲魔カソ选择マハラギ攻击ジャックフロスト。

任务 トレ-ニングバトル3

领取地点：Kの酒场
委托者：训练用システム教官
出现条件：池袋タ-ミナル开放后
内容：3回合内消灭敌人
报酬：2000マツカ

说明 主人公使用ベノンザッパ-→选择チェンジ召唤凶鸟チン→凶鸟チン使用パンデミアブ-ム→一直选择次へ。

任务 トレ-ニングバトル4

领取地点：Kの酒场
委托者：训练用システム教官
出现条件：池袋タ-ミナル开放后
内容：预测敌人属性，1回合内击败敌人
报酬：2000マツカ

说明 依次选择次へ→次へ→次へ→マハザンマ就能完成任务。

任务 トレ-ニングバトル5

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷的人外ハンタ-商会后
内容：11回合以内击败敌人
报酬：3000マツカ

说明 依次选择テトラカ-ン→吸魔→テトラカ-ン→吸魔→メシアライザ-→吸魔→テトラカ-ン→吸魔→メシアライザ-→吸魔→テトラカ-ン。

任务 トレ-ニングバトル6

领取地点：涩谷的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷的人外ハンタ-商会后
内容：根据敌人变更自己的组队，4回合以内击败敌人
报酬：3000マツカ

说明 第1回合依次选择次へ→次へ→チェンジ选择トウテツ→次へ→チェンジ选择カンバリ→全体都选择次へ回合结束；第2回合依次选择次へ→次へ→チェンジ选择ウンディ-ネ→全体都选择次へ回合结束；第3回合依次选择チェンジ选择在空白位置召唤サラマンダ-→ 全体选择次へ后回合结束；第4回合依次选择チェンジ选择在空白位置召唤カンバリ→次へ→选择使用技能テトラカ-ン。

任务 トレ-ニングバトル7

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达新宿的人外ハンタ-商会
内容：削弱敌方军势的能力，9回合以内击败敌人。
报酬：4000マツカ

说明 依次选择雄叫び→雄叫び→ディアラハン→雄叫び→通常攻击→ディアラハン→通常攻击→通常攻击→通常攻击。

任务 トレ-ニングバトル8

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达新宿的人外ハンタ-商会
内容：吸收敌人攻击，在10回合内击倒敌人
报酬：4000マッカ

说明 第1回合选择チェンジ交换仲魔タトウ-マン上场→タトウ-マン选择挑发→主人公选择次へ→トウ-マン选择チェンジ选择トウ-マン自己（下场）；第2回合选择チェンジ召唤ヘル→ヘル选择次へ；第3回ヘル下场→主人公连续选择3次次へ；第4回合选择チェンジ召唤バフォメット→バフォメット选择次へ；第5回合バフォメット选择チェンジ交换ピクシ-上场→ピクシ-选择对主人公使用デイア→主人公选择次へ→ピクシ-选择对主人公使用デイア；第6回合选择チェンジ召唤ヴア-チヤ-→ヴア-チヤ-选择次へ；第7回合ヴア-チヤ-选择チェンジ交换アメノウズメ→主人公连续选择3次次へ；第8回合アメノウズメ选择技能サバトマ召唤ヘル；第9回合ヘル选择技能サバトマ召唤バフォメット。

任务 トレ-ニングバトル9

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：4回合内消灭敌人
报酬：5000マッカ

说明 第1回合マッドガッサ-选择技能パンデミアブ-ム→モムノフ选择技能チャ-ジ；第2回合マッドガッサ-选择次へ→モムノフ选择怪力乱神攻击ショウキ→主人公选择次へ→マッドガッサ-选择パンデミアブ-ム→モムノフ选择次へ→主人公选择次へ；第3回合マッドガッサ-选择パンデミアブ-ム→主人公选择ベノンザッパ-；第4回合主人公选择恶化。

任务 トレ-ニングバトル10

领取地点：新宿的人外ハンタ-商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：完成主线任务“すべてを知った君へ”后
内容：
报酬：5000マッカ

说明 第1回合主人公用铳攻击シェムハザ→プリンシパリティ选择次へ→ナジャ选择チェンジ交换パワ-上场→パワ-选择通常攻击シェムハザ→クシナダヒメ选择次へ→パワ-选择通常攻击シェムハザ；第2～10回合重复下面动作，（注：第5回合击败シェムハザ需换目标攻击）：パワ-选择通常攻击シェムハザ→主人公选择铳攻击シェムハザ→プリンシパリティ选择次へ（第7回合时选择メディア）→クシナダヒメ次へ→パワ-选择通常攻击シェムハザ。

任务 皇祖神复活

领取地点：随机
委托者：秘神アメノフトタマ
出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话
内容：寻找三种の神器
报酬：生玉×2

说明 八尺瓊勾玉在从新宿出大地图向上，到饭田桥旁有毒区域的鬼王神社，进入结界后找到BOSS凶鸟フレスベルグ，75级，弱点为铳和火属性，会反射冰结属性攻击，它的攻击方式主要是冰结属性，可以采用魔法反射的策略。八咫镜在鬼王神社向西的毒区铠神社里，需要击败妖树ア-ルキング，弱点为火炎。天丛云剑在银座北侧的兜神社，BOSS为邪神アルシエル，75级，弱点是物理属性攻击。全部凑齐之后去新宿南的明治神宫和恶魔对话，之后去霞ケ关，出大地图马上就能看到一个黄色的地点，进入后触发剧情，完成任务之后解禁アマテラス的合体限制，并且开放飞行点，以后可以在各地飞行了。





任务 恶魔召唤机の发掘

领取地点：新宿的人外ハンタ商会
委托者：人外ハンタ商会新宿
出现条件：完成任务“皇祖神复活”后
内容：上交スマ–トフォン×2
报酬：魔反镜×2

说明 开启飞行模式后，乘坐飞船来到图上位置，下了飞船后的遗物采集点可以采集到，采集1个之后可以去其他地方转转待遗物刷新后再来采集第二个。



任务 神の圣杯 恶魔の釜

领取地点：随机
委托者：ダナ–ン–族の神
出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话
内容：ダグザの大斧
报酬：エクスカリバ–

说明 受注任务之后去传送到スカイ，在作业员居住区的房间中得到ダグザの大釜，搬运期间主人公只能选择逃げる或者次へ，尽量避免战斗，ダグザの大斧比较脆弱容易被敌人打碎，如果实在困难可以考虑调整难度，将ダグザの大釜搬运到天王洲向东过河的台场国际展示场就能完成任务。

任务 圣人との邂逅

领取地点：邪教の馆
委托者：邪教の馆の主
出现条件：在进入结局分歧之后进入菜单邪教の馆，选择话す→ミド–と杂谈する
内容：带给他エノク
报酬：5000マッカ

说明 エノク就是メタトロン，配方：アナト×コウリュウ、ヴィシュヌ×タイホウ、ノルン×コウリュウ等配方非常多，合成之后受注任务，再次进入邪教の馆和馆主谈话就能完成。

任务 オシリスの复活剧

领取地点：随机
委托者：地母神イシス
出现条件：完成任务“イシスの柩搜し”后和恶魔对话
内容：带来オシリス身体的各部分
报酬：返魂香×5

说明 头在六本木区域、胴在上野北侧、两腕在新宿区域、两足在银座区域，具体位置如图所示，其中オシリスの两腕所在位置需要先乘飞船到左侧沙漠区域世田谷，然后再走上来，具体路线可以参考前文东京地图，稍微麻烦一点，其他位置都可以乘坐飞船到达附近的区域，推荐开启飞船后再来完成。收集齐之后乘坐飞艇到东京塔下曾筑寺，上交之后和邪神セト战斗，它的弱点为冰结，电击和冲击无效。完成任务之后魔神オシリス成为仲魔，解锁地母神イシス与魔神オシリス的合体。









玩后感

游戏发售前，有人采访制作人问本作的可游戏时间大概多少，有回答50小时的，有回答60小时的，也有回答100小时的。经过实测，在普通难度下，一周目游戏时间大概在50小时，如果追求任务完成度并走中立路线大约60小时，100小时大概是把三周目全路线外加全任务、全仲魔收齐所需时间。游戏目前的未知要素实在太多，而且竟然显示不出恶魔全书的完成率，如果官方今后不追加完成率补丁，大概很少有人知道自己完美没有——这或许是厂商减轻玩家负担，不想让玩家有强迫症，可我怎么觉得这反而是添堵呢……

文 LIKY 美编 咕噜



人类灭亡之日 僵尸们的逆袭！

RTS	即时战略	PSV
僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇		
Zombie Tycoon 2 – Brainhov's Revenge		
Frima Studio	港版	2013年5月15日
1～4人	78港币	无对应周边

《僵尸大亨2布莱恩霍夫的复仇》是最近登陆PSV和PS3平台的一款很有意思的即时战略游戏，前作于2009年作为Minis游戏登陆过PSP和PS3平台，获得了不少玩家好评。作为续作，本作在画面和玩法上都进化了不少，玩家在游戏中要指挥一支僵尸大军去大肆破坏城市、消灭人类，虽然与传统的正义主题大相径庭甚至有点挑战道德观，但游戏采用了夸张的美式漫画风格，并且穿插了许多幽默的过场CG动画，让人玩起来很快就会忘掉开始的那丝沉重，然后投入到精彩的游戏进程中。游戏画面效果还不错，关卡设计也都很巧妙，而且游戏售价不高，港服售价78港币（美服9.99美元），而最为关键的是，港服PS+会员可以免费下载。所以，你完全可以花38元购买一个月PS+会员，然后免费去下载这款游戏。好了，下面我们就来看看这款游戏的好玩之处。

剧情梗概

僵尸大亨奥维尔博士（Doctor Orville Tycoon）正带领着自己的绿色僵尸大军洗劫着一座人类城镇，手无寸铁的人类平民完全无法抵挡潮水般的僵尸大军，战斗成为一场屠杀，然而就在博士庆祝胜利之时，埋伏在山头的死对头阿奇柏德·布莱恩霍夫教授（Prof.Archibald Brainhov）带着他的蓝色僵尸大军对奥维尔博士发起了突袭，措不及防的绿僵尸大军损失惨重，然而布莱恩霍夫教授的得胜笑容也没能在脸上挂多久立刻遭到了现世报——人类军队的巨型机器人将他的军队轰成了渣……在接下来的流程中，两个都被打成光杆司令的僵尸大亨慢慢地找回了自己的队伍，重整军队，并再次展开了对抗，然后，在面对越来越强大的人类军队时，两位死对头最后又携起手来，一起去对抗共同的敌人……

游戏的推进流程

游戏采用关卡制推进，总体流程不长，只有8个关卡，不同的关卡会切换为两位不同的僵尸大亨分别展开，而到了最后一关两支队伍会合流，共同对抗人类。每一关都会有不同的胜利条件，系统也会给出明确的提示，跟随着提示一步步去完成就能完成关卡。当然，如果没有达成条件或者大亨被敌人干掉了就会Game Over，此时可以选择从Check Point处开始，每个关卡随着流程推进都会有几个Check Point，所以就算失败了也不用从头开始。



关卡的挑战条件

每一个关卡除了有“完成章节”这一个固定条件外，还会有 4 个类似于挑战任务的附加条件，比如收集到隐藏道具、以更短的时间内完成等等，在过关后的结算画面可以看到这些条件，如果达成了的话会显示达成标记。附加条件不会影响过关，只关系到奖杯的获取，要想获得白金奖杯，全达成当然是必须的，有些挑战条件玩一次可能无法同时达成，可以重复挑战关卡来分别达成。



▲过关的结算画面会显示关卡条件的达成情况。

游戏的基本操作

作为一款即时战略游戏，游戏竟然完全不对应触摸操作，实在有点让人无法理解，难道是为了照顾 PS3 版本的原因？不过话虽如此，游戏的操作还算顺手，按键分工明确，稍微熟悉一下能很快上手。左摇杆控制光标，△、□、○、× 这 4 个功能键分别对应 4 支部队，光标移动到目的地后按下对应的功能键便能指挥该部队移动到该地点，如果光标移动到敌人头上或者可破坏的建筑物身上，光标会变为红色，此时按下功能键则是指挥相应部队攻击。由于游戏中同时控制的一共也就 4 支部队，所以操作起来不会让人手忙脚乱。

按键	功能
L 键	切换大小地图 / 视点回正（按住）
R 键	发动僵尸突袭
方向键	4 个方向分别对应怪物的 4 个特技
左摇杆	移动光标
右摇杆	左右控制视点旋转，上下控制视点远近
△键	控制僵尸大亨（博士或教授）
□键	控制僵尸部队 1
○键	控制僵尸部队 2
× 键	控制怪物 / 剧情画面时按住不动可跳过剧情
Start 键	开启菜单
Select 键	开启资料画面（特定时刻才有用）

占领建筑与僵尸突袭

地图上的建筑在破坏后可以占领，占领后的建筑会变为己方的颜色，同时会有守卫僵尸出现，绿色阵营每占领一个屋子出现一个守卫僵尸，蓝色阵营是一个屋子出现两个。主画面的右上角会显示当前的守卫僵尸总数，按 R 键发动僵尸突袭时就是这些守卫僵尸出动，它们会成群结队地展开攻击，持续一段时间后撤退，当然它们也不是无敌的，也会被敌人干掉。发动突袭后会有冷却时间，损失的僵尸数量也会慢慢回复。占领的屋子越多守卫僵尸也就越多，突袭的威力也就越大。


▶能破坏的建筑物一个都不要放过。


▶僵尸突袭时，僵尸数量越多威力也就越大。

画面解说

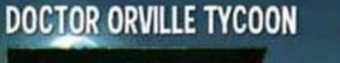
1. 按下 L 键能切换小地图。
2. 当前任务条件（切换到小地图后会显示支线任务条件）。
3. 关卡限制时间（部分关卡才有）。
4. 发动僵尸突袭时的僵尸数量。
5. 怪物特技，对应方向键的上下左右。
6.4 支部队状况，博士 / 教授和怪物有血槽，僵尸部队用点显示数量，点的颜色会有绿色、黄色、红色的变化，代表 HP 的逐渐减少。





僵尸大亨奥维尔博士

奥维尔博士会使用手枪远程攻击，但游戏中他基本都呆在战车上，只有第二关才能控制他一段时间。



HP	1800
对敌人伤害（每秒）	250
对建筑伤害（每秒）	123
移动速度	330

阿奇柏德·布莱恩霍夫教授

在游戏第五关会控制布莱恩霍夫教授进行潜入任务，教授没有武器，不能攻击敌人，同时 HP 也相当低，遇到敌人基本被秒。



HP	300
对敌人伤害（每秒）	0
对建筑伤害（每秒）	0
移动速度	400

奥维尔博士的战车

战车能够自动对范围内敌人进行机枪扫射，同时能补充己方僵尸，但一定要保护好免受敌人攻击，它相当于基地。



HP	64000
对敌人伤害（每秒）	372
对建筑伤害（每秒）	183
移动速度	400

布莱恩霍夫教授的战车

教授的战车与奥维尔博士的战车基本一样，只是外形略有区别而已，功能完全相同。

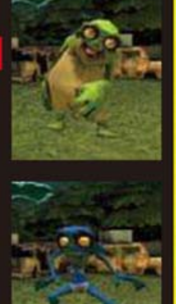


HP	64000
对敌人伤害（每秒）	372
对建筑伤害（每秒）	183
移动速度	400

漫游僵尸

Roaming Shambling Zombie

占领建筑物后出现的守卫僵尸，只会守卫在自己的屋子附近，有敌人靠近时才会展开攻击，玩家不能控制它们，发动僵尸突袭时它们会行动。

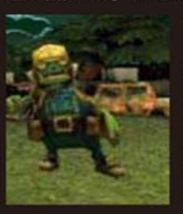


	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	120	66
移动速度	400	550

工程师僵尸

Shambling Engineer

能够开动地图上的特定机关，许多关卡必须用到它的能力。虽然对敌人攻击力不高，但破坏建筑是好手。





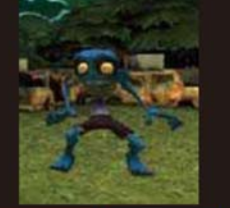
	绿	蓝
HP	2700	1350
对敌人伤害（每秒）	96	54
对建筑伤害（每秒）	240	132
移动速度	440	550

普通僵尸

Shambling Zombie

最基本的僵尸兵种，没有什么特殊能力，一般在任务开始时标配。



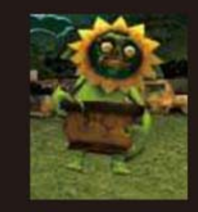


	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	80	43
对建筑伤害（每秒）	80	43
移动速度	440	550

侦查僵尸

Shambling Scout

移动速度极快，并且能潜伏在地下不引起敌人注意，同时能自动回复 HP。





	绿	蓝
HP	1800	900
对敌人伤害（每秒）	150	83
对建筑伤害（每秒）	120	67
移动速度	572	715

清洁工僵尸

Shambling Cleaner

不怕毒是其最大特点，行走在有毒的地面上也不会受伤，而且能够清扫有毒地面，为其他部队扫清障碍。



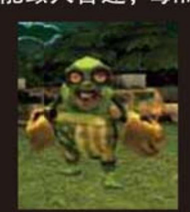


	绿	蓝
HP	2400	900
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	120	66
移动速度	308	385

格斗家僵尸

Shambling Brawler

近战的能手，HP 值很高，并且那双拳头能致人昏迷，每隔 16 秒能发动一次。





	绿	蓝
HP	3150	1575
对敌人伤害（每秒）	120	66
对建筑伤害（每秒）	100	55
移动速度	308	385



清道夫僵尸



Shambling Scavenger

能进行远距离攻击的僵尸（扔垃圾），攻击力和移动能力都不错的兵种，只是 HP 值不够高。



	绿	蓝
HP	1800	900
对敌人伤害（每秒）	144	76
对建筑伤害（每秒）	120	46
移动速度	572	715



武士僵尸



Shambling Samurai

发现目标后能高速接近并展开攻击，对付人型敌人有着不俗的效果，对建筑则破坏力一般。



	绿	蓝
HP	2250	1125
对敌人伤害（每秒）	164	90
对建筑伤害（每秒）	109	61
移动速度	440	550

TIPS 蓝绿僵尸的区别

同样的兵种，绿色僵尸无论 HP、攻击力都要比蓝色僵尸高，这是因为绿色僵尸队伍上限是 5 名，而蓝色僵尸队伍上限是 10 名，蓝色僵尸的行动速度以及再生速度都要快一些，双方也就是“皮糙肉厚”对“群狼战术”，各擅胜场。

关于战车

战车相当于我方的基地，如果战车被敌人干掉任务也就失败了，所以平时一定要保护好战车，让战车尽可能地紧跟部队后方提供支援，战车的机枪火力还是相当猛的。战车也能补充僵尸兵，如果部队处于战车的支援范围内，损失的僵尸兵会即刻得到补充（战车很快会生产出），如果部队不在战车支援范围内，那么只有在部队被全灭后，战车才会补充。



▲在战车的支援范围内作战就能利用到它强大的机枪火力。

转职房间

转职房间是地图上分布的一些特殊建筑，占领后便可让自己的僵尸部队转职，共有 6 种，外形略有区别，游戏中可能不太容易辨认，大家最好看清下图的样子。游戏中，将光标移动到占领后的转职房间，光标会变为黄色，然后移动□键或○键的僵尸部队进入后便能转职，连打□键或○键可适当加快转职速度。值得一提的是，转职房间具备攻击性，能攻击范围内的敌人，有时候可利用此点将敌人引到其范围内展开战斗。

转职房间	功能
五金店（Hardware Store）	转职工程师僵尸
回收站（Recycling Center）	转职清洁工僵尸
植物园（Botanical Garden）	转职侦查僵尸
武术剧院（Martial Arts Theater）	转职武士僵尸
运动中心（Sports Center）	转职格斗家僵尸
垃圾场（City Dump）	转职清道夫僵尸

五金店



▲特征是屋顶的锤子、锯子等工具。

回收站

▲特征是屋顶的涡轮和管子。

植物园



▲特征是屋顶的向日葵花。

武术剧院

▲特征是屋顶的龙。

运动中心

▲特征是屋顶的拳击手套。

垃圾场



▲特征是破烂的屋顶和二层小楼。

实力强大的怪物

怪物是特殊的作战单位，蓝僵尸和绿僵尸各有两只怪物，它们实力超强，并且会领悟特技。怪物在战斗中被干掉后过一段时间会在战车边重生，但随着死亡次数的增多，重生时间也会越来越长，所以还是尽量保证怪物的存活，在其 HP 低下时可以躲避一下攻击，这样它的 HP 会慢慢回复的。每个怪物都有 1 个被动技能和 4 个主动技能，被动技能相当于自带天赋，会持续发挥作用，主动技能则会随着等级提升慢慢领悟，初期一般只有一个主动技能，当怪物干掉敌人或建筑时可获得黄色经验点，拾取后便能积累经验值并升级，最高 4 级。

杀人獾 Badgerker

很多玩家称其为地鼠，因为它的特性是能钻地，其攻击力和速度都很高，特技也多是强化攻击的，只是 HP 略有不足，战斗时要注意其体力的损耗，第 4 个主动特技是保命技能，情况危急时要灵活使用。



基本能力	
HP	10400
对敌人伤害（每秒）	291
对建筑伤害（每秒）	291
移动速度	600

被动技能

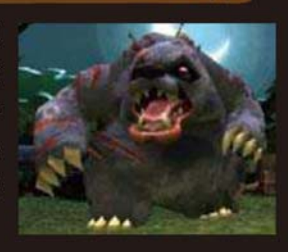
生存本能（Survival Instinct）：每损失 20% 的 HP，对敌伤害提升 7%。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	凶暴化	Ferocity	50 秒	自身攻击速度和行动速度提升 35%，持续 7 秒
	上	钻地	Burrow	30 秒	钻入地下潜行，经过路线上的敌人会受到 310 ~ 330 点伤害（LV2），潜行最远 30 米
	右	狂暴之怒	Berserk Rage	80 秒	对周围多个敌人进行疯狂爪击，伤害值 310 ~ 330 点 / 秒（LV3），持续 7 秒
	下	复苏之风	Second Wind	110 秒	快速回复自身 HP，每 0.5 秒回复 5%，持续 5 秒（最多回复 50%）

灰熊 Bearhug

灰熊被人类抓捕后，布莱恩霍夫教授将它解救出来，于是成为教授的忠实伙伴。皮糙肉厚就是它的特色，HP 值高、防御力一流，最终特技是完全无敌，战场上的生存能力很强。



基本能力	
HP	15000
对敌人伤害（每秒）	232
对建筑伤害（每秒）	232
移动速度	500

被动技能

皮糙肉厚（Thick Skin）：等级每提升一级，所受伤害减少 7.5%。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	狂野攻击	Feral Swipe	10 秒	对最多 5 名敌人制造伤害，持续 10 秒，伤害值 352 ~ 375 点（LV1），并减少敌人 15% 攻击速度
	上	灰熊陷阱	Bear Traps	60 秒	丢出 15 个捕兽夹，持续 60 秒，敌人踩到会受到 352 ~ 375 点伤害（LV2），速度减少 50%，持续 10 秒
	右	大地猛击	Ground Pound	45 秒	高高跃起后猛砸地面，对一定范围内敌人造成 465 ~ 495 点伤害（LV3），并致敌人昏迷 4 秒
	下	天生不屈	Nature's Fortitude	110 秒	完全无敌一段时间，持续 7 秒

智囊机器 Braintrust



集合了奥威尔博士从前3名助手的智力，高科技的智囊机器，游戏中惟一的远程攻击怪物。其特技主要是辅助系的，配合其他部队才能发挥最大作用，用得好的话绝对强大无比。

基本能力	
HP	13000
对敌人伤害（每秒）	186(+23)
对建筑伤害（每秒）	186
移动速度	440

被动技能

自毁(Self-Destruct)：如果被敌人干掉会启动自毁程序，给周围敌人造成大伤害，爆炸范围12.5米。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	能量壁	Force Field	45秒	释放一个保护盾保护范围内的友军，减少30%伤害，并慢慢回复其HP，每秒50点，持续7秒
	上	侦查	Scan	40秒	侦查地形，驱散迷雾，持续10秒
	右	隐身壁	Cloaking Field	50秒	制造一个隐身壁，被笼罩的友军不会被敌人发现也不会被攻击，同时攻击速度提升15%，持续10秒
	下	能量炮	Energy Thrust	85秒	发射一道巨大的能量炮，持续5秒，每秒造成伤害742～792点

僵尸车 Skidmark



由奥威尔博士所制造出来的畸形生化怪物，身体前半部分是大嘴僵尸，后半部分则是车，移动速度极快，且贪食，无论被动技能还是主动技能对付大群敌人都非常有效，而第三个“拆房子”的特技也是非常独特且好用的。

基本能力	
HP	13000
对敌人伤害（每秒）	232
对建筑伤害（每秒）	232
移动速度	500

被动技能

同类相食（Cannibalize）：只要攻击敌人，它都会释放有毒的屁影响周围所有敌人，降低敌人攻击力以及移动速度25%，同时自身HP会每秒回复1%，持续10秒。

主动技能

特技图标	方向键	特技名称	特技原名	冷却时间	效果
	左	过度冲撞	Overrun	30秒	高速直线冲撞，直到遇到墙壁或其他怪物才会停下，期间自身所受伤害减少50%，沿路被撞的敌人会受到507～540点伤害（LV1），并昏迷3秒
	上	轰鸣	Rooaaaaarr	45秒	用大嘴发出能粉碎墙壁般的轰鸣，致使周围敌人全部昏迷6秒
	右	污染	Defile	60秒	用极快的速度占领一个建筑，只需3秒时间，注意如果是敌方建筑首次只能让它变为中立无色，第二次才能占领
	下	吞食	Waka Waka	105秒	大嘴吞食周围的敌人，对于小兵是秒杀，对于怪物或战车则是每秒400点伤害，持续10秒



关卡难点解说

第一章 Chapter 01.Doctor Orville Tycoon

挑战条件
■完成章节
■找到隐藏奖杯
■杀死 40 个人类
■不要损失任何一个僵尸
■ 7 分钟内完成关卡

第一关就是僵尸大亨奥维尔博士带领部队洗劫人类城镇的剧情，相当于教学关卡，系统会教会玩家基本的操作，包括控制部队移动、攻击、转职、开机关等等，跟随提示一步步操作应该没有什么问题，隐藏奖杯在最后目的地的右下方，转职工程师僵尸开启大门后，记得先去拿到奖杯，再前往目的地过关。



第二章 Chapter 02.Back to Square One

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■过关时奥维尔博士的 HP 在 50% 以上
■消灭 100 只蓝僵尸
■抵挡住 2 分钟的僵尸冲击

一开始只有奥维尔博士一人，需要慢慢找回自己的队伍，跟随画面提示便可，目标是解救 10 名，在蓝僵尸与警察火拼时可以先围观一阵然后再收渔翁之利。之后要找回战车的 3 个零件，建议尽量避免与敌人战斗，派一队去运零件，另一队守护在博士身边。找齐零件后要抵挡蓝僵尸的冲击，持续 2 分钟，应该不难完成。



第三章 Chapter 03.Bring Down the Sky

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■在智囊机器增援前抓到杀人獾
■占领所有房子
■转职一队武士僵尸

本关有杀人獾潜伏地下，当部队走到地面时屏幕上方会出现“1 分 19 秒”的倒计时，倒计时结束杀人獾就会出来狂舞，所以部队移动时尽量找到平台之类的落脚点。任务一开始要先去占领左边的工程师房屋，将两队僵尸都转职为工程师，移开挡路的车，之后要两队僵尸配合控制吊车，扫清战车前进的障碍，然后便可顺序攻下两个塔。之后让博士移动到卫星附近就会召唤出智囊机器，增援我方。然后根据提示，在杀人獾出现时让工程师开启吊车机关便可将它抓住，过关。挑战条件中的第三个是在智囊机器增援前抓到杀人獾，方法就是派一队僵尸站在吊车大爪子下方，另一队工程师僵尸站在吊车机关旁等候，倒计时二十几秒左右时杀人獾出现，立刻启动机关，这样就能直接抓到它然后立刻过关。转职武士僵尸的房间在卫星上方，要通过有毒地形。



第四章 Chapter 04.Bear Hunt

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■击败所有人类士兵
■不使用格斗家僵尸
■击败灰熊时保持 HP 在 75% 以上

一开始要跟随灰熊，干掉沿路的蓝僵尸以及人类士兵，之后我方的怪物僵尸车会登场，增援队伍。本关要将所有建筑都占领，沿路的都不要放过，如果自己不占领的话对方的僵尸突袭会让你吃不消。要尽快破坏两个红色的下水管道，这样敌人就不会增援大批僵尸了（可以利用僵尸突袭破坏）。最后要与 BOSS 灰熊对决，利用僵尸车的冲撞特技就能将灰熊撞下，然后咬 3 下就跑。利用右摇杆将视点拉到最远，这样能清楚掌握灰熊的动向，看到它站定了就可以冲撞。

第五章
Chapter 05.Professor.Archibald Brainhov

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■击败 25 个猎人
■唤醒灰熊前不被敌人发现
■ 15 分钟内完成关卡

视点转到蓝僵尸军队这边，布莱恩霍夫教授的冒险开始。开始也是他独自一人，要进行潜入关卡，只有躲避敌人的视线慢慢前进，教授没有任何攻击能力，HP 也很低，被敌人一枪就能秒，只有利用树木可以躲藏，被敌人发现了要是能及时冲进树木中也可以避免被杀，记得灵活利用，另外要注意地形高低差不会影响敌人视线。解救灰熊后便可以开始反击了，让灰熊碾压出一条路来后，让博士前往目的地便可过关。



第六章
Chapter 06.Release the Badger

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■不瘫痪智囊机器
■杀死隐藏的人类猎人
■ 30 分钟内完成关卡

本关难度较高，地图很大，敌人数量也多。而且敌方的怪物智囊机器每隔一分钟左右会释放一次能量炮，我们队伍千万不能停在一个地方不动。初期用清洁工僵尸清洁有毒地面，推进到左边占领工程师房间，然后转职工程师启动吊车，让战车能突围出去，之后就是开启吊车机关解救杀人獾，然后大部队尽快推进到上方的卫星处，只要战车在卫星处停留一段时间就能瘫痪智囊机器，这样去掉了能量炮的威胁，接下来就能稍微轻松一点了，过关的目的是占领全部房子，建议先破坏地图上的红色点，这些都是增兵的地点，不破坏的话会不断出兵，隐藏的人类猎人在有两扇机关门的吊车房间内。

第七章
Chapter 07.Lights Out

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■不关闭水闸门
■破坏 3 个冷却塔
■击败 25 个人类猎人

本关的难度也相当高，敌人数量多、火力猛，且有 30 分钟的时间限制，要好好利用僵尸突袭的威力才行。开始占领自己这边的 10 间房屋后，就有 20 个守卫僵尸了，直接对着右边的冷却塔发动突袭，一般一两次就可以破坏，之后的冷却塔也基本要利用突袭，自己的部队如果单独上去就是送死。战车先不要过河，让部队和怪物过河后沿着河边行走便能看到工程师房间，立刻占领并转职工程师，然后关闭水闸门机关，这样就不会有绿僵尸从河里面偷袭后方了，同时战车也可以直接通过桥过河（二周目可以挑战不关闭水闸门）。之后就是慢慢推进了，将能占领的房子都占领了，提高僵尸突袭的威力，最后的目标是摧毁核电站。

第八章
Chapter 08.Albotenstein 2000

挑战条件
■完成章节
■找到 3 个隐藏奖杯零件
■击败 BOSS 时自己 HP 在 50% 以上
■击败 BOSS 时只使用过一只怪物
■ 30 分钟内完成关卡

本关是两支僵尸大军合作战斗的关卡，玩家会分别控制两支队伍，分头前进，一方要为另一方开启大门等机关。经过了前面的关卡，这些都没有什么难点。最后迎来最终决战，博士和教授两个狼狈的大佬以令人无法想像的姿态与最终 BOSS 展开对决。教授双手抱着博士，一边躲避机器人的攻击，一边踩下绿色的机关，让平台送上增援部队来加入战斗，玩家能操作的只有教授和怪物，其他部队会自动战斗，BOSS 会激光追尾、导弹以及激光切割地形等等，整体难度不是很高。



奖杯列表

	白金：1 金杯：5 银杯：9 铜杯：22		
	白金	Zombie Overlord	获得其他所有奖杯
	铜	Zombie Expert	查看主菜单 Codex 中的每一页档案
	铜	Know Your Basics	完成第一章
	铜	Fortune Favors the Bold	找到第一章的奖杯

	铜	New Beginning	完成第二章
	铜	Back on Track!	找到第二章的所有奖杯零件
	铜	Braintrust On Line!	找到第三章的所有奖杯零件
	铜	Skidmark to the Rescue!	找到第四章的所有奖杯零件
	金	Automotive Dodge	第四章中，击败灰熊时保持 HP 在 75% 以上
	铜	Like a Thief in the Night	完成第五章
	铜	Bearhug's Awakening	找到第五章的所有奖杯零件
	铜	Badgerker Unleashed!	找到第六章的所有奖杯零件
	金	Looking for Trouble	第六章中，不瘫痪机器人
	铜	Total Meltdown	找到第七章的所有奖杯零件
	金	All In!	第七章中，不破坏任何冷却塔
	银	Convenient Alliance	完成第八章
	铜	Humanity's Demise	找到第八章的所有奖杯零件
	金	Just a Scratch	第八章中，击败最终 BOSS 时保持 HP 在 75% 以上
	铜	Think Like a Zombie	完成任意 1 章的全部 5 个挑战任务
	银	Zombie Explorer	完成任意 4 章的全部 5 个挑战任务
	金	Zombie Mastermind	完成全部 8 章的全部 5 个挑战任务
	铜	A True Classic!	选择绿僵尸阵营赢得 1 次联机比赛
	银	Slow Zombies Still Rock!	选择绿僵尸阵营赢得 10 次联机比赛
	铜	New Breed	选择蓝僵尸阵营赢得 1 次联机比赛
	银	Fast Zombies Are the New 'In'!	选择蓝僵尸阵营赢得 10 次联机比赛
	银	Zombie-of-All-Trades	在一场联机比赛中转职僵尸 6 次不同职业
	银	Overpowered!	在一场联机比赛中选择绿僵尸阵营发动一波至少 20 只僵尸的突袭
	银	Overwhelmed!	在一场联机比赛中选择蓝僵尸阵营发动一波至少 40 只僵尸的突袭
	银	Monstrous Evolution	在联机比赛中，每个怪物都升到过 4 级
	铜	Rough & Tough!	在联机比赛中杀死一个红围巾猎人
	铜	Homicidal	杀死 100 个人类
	铜	Human Extinction	杀死 500 个人类
	铜	Slowpoke	杀死 100 只僵尸
	铜	Brainhov's Retaliation	杀死 500 只僵尸
	铜	Frailty	杀死 200 只野生僵尸
	铜	Tycoon's Superiority	杀死 1000 只野生僵尸
	银	Versatile	每只怪物的每种特技至少使用过一次



开场洗劫村庄屠杀平民的一幕还真的让人有些不适应，好在看了后面幽默搞笑的过场动画慢慢适应了游戏风格。游戏还是挺好玩的，操作也没有给人太多麻烦，虽然流程偏短，但关卡设计的确花了不少心思，值得推荐。



A·RPG	动作角色扮演	PSV
瓦尔哈拉骑士 3		
ヴァルハラナイツ 3		
Marvelous AQL	日版	2013年5月23日
1～2人	6090日元	无对应周边

文 兔子就吃窝边草　编 白菜　美编 sienna

本作是在PSV上推出的系列最新作，在游戏中玩家可以选择各种族的同伴组成队伍来完成各种各样的任务。全新采用的无缝衔接战斗以及大幅提升的画面，还有丰富多样的职业均是本作的亮点。游戏比起前作改动的地方非常多，究竟本作改动的结果如何呢？喜欢A·RPG的玩家赶快来试一试吧！

基本操作

键位	作用
方向键	选择项目/使用已设置好的道具或魔法
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
○	对话/确定/弱攻击
×	取消/冲刺攻击
△	确认状态/赠送礼品/强攻击/防御/即时防御
□	丢弃选定的道具/发动爆发状态
L	切换状态显示/切换页面
R	校正视角/锁定敌人
SELECT	变更操作角色
START	开启系统菜单

基础菜单

メンバー：变更角色的装备、设置技能，分配BP等。

スキル：学习或使用角色的技能。

アイテム：使用并查看已获得的道具、装备等。

クエスト：查看目前已接受的任务以及已出现的所有任务。

阵形：更改队伍进入战斗时的阵形位置，影响角色进入战斗时的站位，防御低的角色应该尽量安排在后方。



コレクション：查看获得的称号和完成游戏的情况。

システム：保存、读取游戏记录或更改基础设置。



系统简介





欢乐街的设施

玩家的大部分时间都会在监狱的欢乐街行动，这里的主要设施见下页：

最下层施设

可以购买道具，接受支线任务，雇佣同伴或更改外貌、注射药剂增加能力等等，是玩家经常需要出入的场所。

ベネット商会

效果同最下层施设的商店，不同之处在于需要先花钱才能与指定的NPC购买，这些NPC都是可以互动并加入队伍的，另外满足条件后商店还能打折。

ハッピ－アナトミ－・クリニック

效果同最下层施设的更改外貌、注射药剂等，还可以复活并治疗指定的角色，同样需要先花钱才能进行，这里的NPC也能互动（注意花钱注射提升能力有一定概率失败，注射前可以先存档，成功的情况下还有一定概率学会部分特殊的被动技能，这也是获得被动技能最快最好的途径）。

ギルド“スタ－キス”

接受任务和雇佣同伴的地方，这里同样都是可以互动但要先花钱的NPC。注意这里可以接到的任务和最下层有区别，而且交付任务限定在接任务的地方。

教会

复活死亡角色并治疗异常的场所，复活费用为角色等级×50。

仲介屋グッドタレント

专门雇佣同伴的地方，和最下层施设不同之处在于雇佣的等级和玩家队伍角色的等级相当，但不能自己设定外貌声音等，雇佣费用也相对较高。



主线任务、支线任务和委托任务



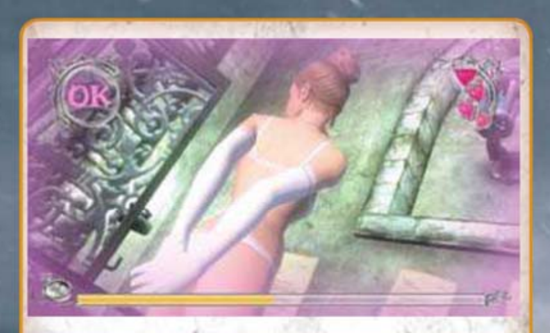
本作主要以任务的方式来推进剧情的发展。任务一共包含三大种类，即主线任务、支线任务和委托任务。主线任务不用领取就可自动接到，完成没有时间限制但也不会获得报酬；支线任务需要到游戏中的工会内领取，一次最多接受5个支线任务，完成后可以获得各种各样的报酬。支线任务的数量会随着主线任务的发展逐渐增加。另外支线任务还分为一次性和多次性两种，一次性的任务完成一次就会消失，多次任务则不限完成次数；最后一种委托任务比较特殊，完成方法虽然和支线任务一样，但不是直接在工会领取，而需要与指定的NPC对话才能接到，同时该任务不会占用任务栏位，只要满足触发条件必然能接受。三种任务中，支线任务所占的比例最高，也是玩家赚取经验值和金钱的最常用途径。

好感度与礼品道具

游戏中存在一部分特殊NPC，与这些NPC对话头上会显示△键提示可以赠予其礼品，玩家可以把游戏中的礼品型道具（**プレゼント专用アイテム**）赠予NPC作为礼物来提升好感度。好感度提升到一定程度时角色头上的心会亮起来，并回赠玩家一些特殊道具作为奖励，其中还不乏高级的转职道具！好感度达到最高时还会触发特定的支线任务并加入队伍。根据NPC不同，喜欢的礼品也会有区别，这一点需要从NPC接受礼物以及说话时的态度来判断。礼品不能连续赠送，必须要经过一定时间或战斗回数才能再次

赠送。而礼品道具除了用作赠送外，部分支线任务也会用到。获得礼品道具的方式大致有两种，拾取野外地上发光的物体会随机获得，或是在欢乐街的礼品商店购买，后者比较方便快捷，支付的代价也不是金钱，而是玩家在游戏中行走所累积的步数（在系统界面的左上角显示）。

迷你小游戏 セクシ－タイム



游戏中与欢乐街工会、商店的女孩子对话支付一定的金钱后，除了能接受任务和购买道具外，还能送她们礼物，好感度达到一定值后会提示是否进入迷你小游戏**セクシ－タイム**。进入该模式后画面下方会出现时间槽，玩家需要用不停触摸的方式来与女孩进行“互动”。互动的位置不同效果也会有区别，互动到让女孩满意时，右上角的心会亮起来，同时女孩会不停地交换姿势并开始脱衣。当画面提示NG时要快速点击出现的感叹号，才能继续互动。在限定时间满意达到4星可以大幅增加女孩的好感度，同时她也会赠给玩家道具作为奖励。如果对象是商店里的女孩，还会给玩家打折。好感度达到最高时，女孩可以加入队伍与玩家约会，同时赠予玩家珍贵道具。心领神会的玩家赶快自己试试看吧。

称号

达成一定的条件可以获得各种称号，称号可以在菜单中的**コレクション**中查看。称号没有实际作用，但部分称号会与奖杯相关。

鉴定

获得未鉴定的道具时必须鉴定才能使用，可以在商店鉴定，也可使用部分职业的技能。不过鉴定技能游戏初期就可获得，何必去花冤枉钱鉴定呢？



角色培养



种族



本作一共有7种种族，除了初期可以选择的人类、精灵、矮人和妖精四种外，其余的夜魔、兽人和机械人则需要完成一定章节或达成特殊条件才能选择。种族除了在外观上有很大区别外，在能力成长方面也有所不同，什么种族搭配什么职业才能发挥最大作用，是培养一名强力角色所必须了解的知识。以下是所有种族的出现条件以及特点：

人类（ヒュ－マン）

出现条件：初期

游戏中最常见的种族。和其他种族相比人类的能力非常平均，没有太大的优点也没有明显的缺点，典型的万精油种族，可以与任何一个职业进行搭配，加上初期就可选择，是初级玩家的不二之选。

精灵（エルフ）

出现条件：初期

喜欢居住在森林里的种族，除了外形修长外还拥有很长的耳朵。相比较其他种族，精灵的HP和物理攻防能力很普通，但魔法攻防能力就要高出很多了。加上自身不俗的SP成长，可以担任魔法型职业。另外，精灵的技力在所有职业中算中上水平，成长起来有很强的射击攻击力，再依靠装备弥补的话，也可以担当远距离物理攻击职业，例如弓箭手，在队伍中起到辅助和补刀的作用。

妖精（ホビット）

出现条件：初期

体型非常小的种族，相比其他种族物理攻击力极低，但取而代之的是极高的器用、技力、SP成长和运气，可以弥补攻击力的不足，同时对战场上陷阱的回避率也是最高的。该种族比较适合高速度型的技巧职业，例如盗贼和弓箭手、忍者等等。利用技能在战场上进行辅助、补刀以及干扰敌人等工作，强大的SP成长也让妖精的持续作战能力有很高的保障。

矮人（ドワーフ）

出现条件：初期

同妖精一样属于身材矮小的种族，但能力正好相反，有着全种族中最高的筋力成长，配合高攻击技能的物理型职业的话，物理攻击力不容小觑。矮人的缺点在于知力、精神和技力不高，对魔法的抵抗很弱，且只适合近距离的近战职业，远距离物理攻击伤害不成气候。因此还是搭配如战士和拳击手等近战职业较好，在前方活跃的同时吸引敌人的注意力，保证后方安全进行辅助和攻击。

兽人（ビースト）

出现条件：完成主线任务“トゥルイへの贈り物”

比人类体型还要高大的种族。兽人的特点和矮人比较接近，但筋力的成长要稍微低些，取而代之的是极高的HP和体力。相比较矮人，兽人更适合在战场前方充当肉盾型角色，配合战士等职业的效果非常好，极大保证了后方成员的安全。后期配合职业技能和装备弥补，兽人的物理输出可以和矮人媲美。兽人的弱点和矮人类似，不擅长远距离物理作战，对魔法的抵抗也很低，在实战中要留心敌人的魔法攻击。

夜魔（ナイトメア）

出现条件：完成主线任务“城主の隠れ家”

精灵的远亲系种族，是比较稀少的种族之一。相比较精灵，有着压倒性的知力和精神，对魔法的运用和防御都是全种族中最强的，非常适合魔法师或僧侣等纯魔法职业。但除此之外，夜魔的其他能力就有点惨不忍睹了，极低的HP成长和物理防御让其在战场上单独生存率极低，超低的筋力也无法像精灵一样担当远距离物理战，必须有人保护才能在战场上活跃起来。

机械人（机械人）

出现条件：在监狱最下层施设的工会与タナ对话，花钱依次获得机械王子の右腕、机械王子の左腕、机械王子の右足、机械王子の左足、机械王子の胴体、机械王子の腰和机械王子の头，全部获得后自动组合成一名机械人，此后即可在工会创建（部件需要进行一定的主线剧情才能获得，初期有钱也是无法全部买到的）

所有种族当中最特殊的。特别之处在于能够使用的武器和装备都和其他种族有非常大的区别，另外该种族的职业也是特殊的，无法像其他种族一样可以转职成多种职业。机械人本身的优势在于HP、筋力、体力、技力和器用的成长度非常高，而且也是惟一一个可以使用火器类武器的种族，配合自身的高HP和物理攻击成长，近距离战斗有着非常大的优势，适合充当近距离肉盾并进行一定的火力压制攻击。机械人的缺点主要是对魔法的抵抗较弱且

SP成长不高，遇到敌人后方有魔法型角色的话需要注意一下，作战时也要设置好足够的SP回复药保证战斗时不会弹尽粮绝。

角色的性格

角色的性格会影响到NPC在战斗中的作战倾向，例如慎重的性格通常不会冲到敌人堆里，而自由奔放则相反。游戏中除了主角，其他角色雇用时性格都是随机的，不过后期可以在最下层施设或ハッピ－アナトミー・クリニック内花钱进行更改。

基础能力与BP



游戏中角色一共受7种能力所影响，当角色升级后，除了会提升基础能力外，还会获得额外的BP供玩家分配，玩家可以在菜单中选择パラメ－タ后将其分配在这7种能力上，让角色的成长更具有针对性。以下是7种基础能力对角色的具体影响：

筋力：影响角色的打击攻击力和重量，筋力越高角色的近距离攻击以及可装备的防具重量上限越高，同时小幅度影响角色的物理防御力以及射击攻击力

体力：影响角色的最大HP和物理防御力

技力：影响角色的打击攻击力和射击攻击力

知力：影响角色的最大SP以及魔法攻击力和防御力

精神：影响角色的魔法防御力和对异常状态的回避率，同时小幅度影响角色的最大SP和魔法攻击力

器用：影响角色的最大重量和对异常状态的回避率

运：影响角色对异常状态和陷阱的回避率，同时还会影响角色的会心一击率

※分配BP时，实际的增加量会根据角色的种族+职业而变化，例如夜魔种族的魔法师与人类种族的魔法师往知力上分配同样的BP，夜魔种族的知力提升量会更高。

主职业和副职业



游戏中一次最多允许1名角色同时拥有1个主职业和2个副职业。主职业会影响角色在升级时的能力成长倾向，例如战士就比魔法师的筋力成长要高很多等等。除此之外还会影响角色可学习的技能和可使用的武器。副职业惟一能对角色产生影响就是职业技能，但要注意的是，角色当前能够使用SBP学习的技能仅限于该角色当前的主职业技能，副职业技能是无法学习的，所以在转职前一定要考虑清楚。另外要提醒玩家的是，副职业必须在工会转职一次后才能进行设定，且设定的副职业必须是当前角色可以转职的职业。

技能的种类

游戏中的技能一共分为三类，主动技能、被动技能以及队伍技能。主动技能一般需要在战斗中才能释放（回复系除外）；被动技能设置后就会一直发挥效果，例如最大SP+200等等；队伍技能无法设置，只能在非战斗状态下的菜单内使用，例如鉴定道具，以及瞬间回城等。游戏中除了转职可以学习技能外，完成特定的任务也会学到特定的被动技能或得到学习被动技能的书。另外

通过在欢乐街花钱注射提升能力的途径，也有一定概率随机学到被动技能。

职业与技能



本作的角色除了有种族区别外，还拥有职业之分，不同的职业所能学习的技能也有很大区别。除了7种初期就存在的职业外，游戏中还拥有大量的隐藏职业，这些职业都具有很独特的职业技能，但转职需要持有该职业的职札才行。下文介绍所有职业的特点：

囚人

游戏中最基本的职业，特点在于所有基础能力成长都非常非常低，同时技能也多以辅助和小幅伤害为主，无论是在战斗中输出还是辅助效果都相当不给力。但作为弥补，该职业可以使用除火器外所有种类的武器，可以在一定程度上弥补该职业能力成长低的弱点。另外该职业拥有一个非常强的被动技能，能让所有基础能力增加30点，学习后配合其他职业增加能力效果非常好，缺点是学习所需的SBP要求很高，总体要比其他职业高出很多。囚人算是一个大器晚成型的职业，Master后配合其他职业能够更好地发挥战力。学会所有囚人的职业技能可以获得囚人596の证，是专门用来辅助其他职业的强力技能。

囚人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
砂挂け	5	40	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力小幅下降
ポ－カ－フェ－ス	8	55	一定时间自身的物理和魔法防御力小幅上升
兜みつけ	10	65	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力中幅下降
バフスラッシュ	18	200	对正面所有敌人造成小幅伤害并解除其所有的辅助魔法效果（必须装备片手剑）
鬼地藏	25	300	对正面所有敌人造成小幅伤害并附带即死效果（必须装备拳套）
超集中力	0	300	（被动技能）自身的器用+10、运+20
最大HP+200	0	400	（被动技能）自身的最大HP+200
限界突破	0	3000	（被动技能）自身的所有基础能力+30
警戒	5	30	一定时间内使用者的物理防御力小幅上升
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
囚人596	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）可以装备除火器外的所有武器

战士（ファイター）

初心者常用的职业，打击攻击力和器用的成长非常高，随着成长可以装备各种强力的防具，非常适合近距离战斗，装备盾进行防御的话可以充当肉盾性角色，这一点要比拳斗士更为出色，特别是在学习了挑衅技能后更为明显。战士的技能偏向与小幅伤害+吹飞效果，伤害输出要比拳斗士低一些，后期学会了被动技能以及超战者の证的话，HP和物理攻防会再次上升，配合技能要比拳斗士更能吸引火力，且弱点并不明显。总体来说要比拳斗士的生存能力更高，是队伍中非常得力的保镖，前中期队伍中必备的前卫职业。

战士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ウォークライ	5	30	一定时间自身的打击和射击攻击力小幅上升
ダッシュタックル	10	100	对周围敌人附带吹飞效果的攻击
ガードフォース	25	320	一定时间，自身受到攻击不会后仰
アーマーブレイク	30	390	给予前方敌人无视防御的攻击（必须装备片手剑）
パワースマッシュ	52	500	给予周围敌人无视防御并附带吹飞效果的攻击（必须装备片手剑）
大挑发	8	90	一定时间自身的物理防御力中幅上升并容易吸引敌人注意
ウエポンバッシュ	18	230	给予前方敌人攻击的同时一定概率附加眩晕效果（必须装备片手剑或两手剑）

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ハイアタッカ–	0	800	（被动技能）自身的最大HP+150、打击攻击力+30、物理防御力+20
斗魂	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+500、筋力+10
サ–チ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
超战者の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、物理防御力+100

魔法师（メイジ）

纯魔法型职业，知力、精神以及SP的成长很高，可以学习大量的魔法攻击技能和部分异常状态技能，在战斗中输出很可观，特别是后期学会了群体陨石魔法更是突出，是队伍中不可缺少的魔法型输出职业。魔法师的缺点是HP和物理防御力成长极低，被敌人近身后很危险，且被动技能中只能提升魔法攻击力，单体作战能力和生存力都比较低。好在该职业可以装备盾，一定程度弥补了防御力的不足。魔法师全技能学满后可以获得大魔术师の证，极大提升角色的魔法攻击力和最大SP，增加持续战斗时间。

魔法师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ファイア	8	100	对敌单体的炎属性魔法，可通过咏唱来增加威力
マジックブ–スト	8	50	一定时间自身的魔法攻击力中幅上升
ポイズン	30	80	对敌单体的毒属性魔法，可通过咏唱来增加命中率
コメット	67	450	对敌全体的陨石魔法，伤害大，可通过咏唱增加威力
ア–クウィザ–ド	0	1000	（被动技能）自身的最大SP+200、魔法攻击力和防御力各+30
アイス	15	150	对敌单体的冰属性魔法，可通过咏唱来增加威力
サイレント	30	120	对敌单体的沉默属性魔法，可通过咏唱来增加命中率
最大SP+400	0	800	（被动技能）自身的最大SP+400
ウインド	22	300	对敌全体的风属性魔法，可通过咏唱来增加威力
悟りの目	0	100	（被动技能）自身的知力+10
大魔导师の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+500、魔法攻击力+100

弓箭手（ア–チャ–）

弓箭手最大的特点在于技力的成长非常高，射击攻击力是所有职业当中数一数二的，适合远距离狙击以及补刀、干扰等行动。弓箭手的技能输出并不算出众，但会附带一定的异常状态，可以控制住敌人的行动。除此之外弓箭手还有让角色吸引敌人注意以及消除自身注意力的技能，还可以回复自身的HP，根据战场的情况合理使用能一定程度上帮队伍中其他成员解围。弓箭手的弱点很明显，HP和物理防御力较低，一旦被敌人近身的话要想办法脱身，不然被击中不死也要半残。到后期学会了弓箭手的最强被动技能以及获得狙击王の证后，HP及物理防御会极大的增加，大大增加在战场上的活跃度以及生存力。

弓箭手技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
风读み	8	50	一定时间自身的打击和射击攻击力中幅上升
スタン	15	50	对敌单体附带眩晕效果的攻击
イ–グルアイ	25	250	对敌单体附带吹飞效果的大威力攻击（必须装备弓）
レイングリ–フ	55	465	对敌全体附带毒属性的小威力攻击（必须装备弓）
アサルトキラ–	0	1700	（被动技能）自身的最大HP+300、打击和射击攻击力各+40、物理防御力+30
应急手当	8	65	回复自身一定量的HP并解除毒状态
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
最大SP+200	0	400	（被动技能）自身的最大SP+200
マ–キング	8	35	让我方单体容易吸引敌人注意
ス–パ–ステルス	0	50	自身的运+5、战斗中不容易引起敌人注意
狙击王の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、射击攻击力+100

牧师（プリ–スト）

牧师几乎是每个队伍中都必备的强力回复型魔法职业，自身的SP和魔法防御力成长极高，但相对的HP、物理攻防就极其低下了。牧师可以学会单体、全体回复以及异常状态恢复技能，同时还可以学会部分的辅助技能和少量单体圣属性魔法。在实战中，最主要的作用还是保证整个队伍的存活

能力。牧师的缺点非常明显，由于物理攻防低，近距离接触敌人很危险，同时没有任何被动技能，可以说能力强化度极差，只能靠自身成长来增加能力。所幸可以装备盾，在一定程度上弥补生存能力。将牧师所有技能学满后，可以获得大神官の证，大幅增加魔法防御力和最大SP，延长持续参战时间。

牧师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
エイド	8	75	我方单体的HP回复，可通过咏唱增加回复量
エイドレート	20	100	一定时间内我方单体的HP徐徐回复
エイドス	22	450	我方全体的HP回复，可通过咏唱增加回复量
オレオール	35	500	一定时间内我方单体如果战斗不能的话会自动复活一次
スキュール	20	200	吸收敌方单体的HP
神の加护	30	200	一定时间内我方全体的魔法防御力中幅上升
デスパニッシャー	25	500	给予正面全体敌人无视防御的物理伤害（必须装备杖）
ホーリー	37	300	对敌单体附带即死效果的圣光魔法，可通过咏唱增加威力
マークレス	15	75	让我方单体不容易引起敌人的注意
クリア	25	100	解除我方单体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态
大神官の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+500、魔法防御力+100

盗贼（シーフ）

比较特殊的职业，射击攻击力和打击攻击力的成长都很高，无论是近距离战还是远距离战都能手到擒来，但由于自身的HP和防御成长很一般，在战斗中不能做肉盾来吸引火力。盗贼的技能包括了一些异常状态魔法和低威力的物理攻击技能，在实战中有一定的控场能力，给予敌人伤害后快速撤退并进行远距离控制是最常用的战术。将盗贼所有技能学会后可以获得盗贼王の证，极大提升最大HP和SP，增加持续战斗能力。另外值得一提的是，盗贼所有技能学习所需要的SBP都很低，培养到Master比其他职业要快很多。



盗贼技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
シーフズハーツ	14	70	自身不容易吸引敌人注意
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
ハイドストライク	12	450	给予正面所有敌人无视防御的小幅伤害（必须装备片手剑）
软体神技	0	100	（被动技能）自身的技力+5、器用+5
オートガード	0	150	（被动技能）装备盾的情况下，受到攻击时会自动防御
最大SP+300	0	600	（被动技能）自身的最大SP+300
スリープ	30	120	对敌单体的睡眠状态魔法，可通过咏唱增加命中率
パラライズ	30	120	对敌单体的麻痹状态魔法，可通过咏唱增加命中率
パニック	30	120	对敌单体的混乱状态魔法，可通过咏唱增加命中率
サーチ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
盗贼王の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+1000、最大SP+500

拳斗士（アカトキ）

拳斗士的打击攻击力和物理防御力成长是所有职业中数一数二的，非常适合近距离牵制以及阻挡敌人的前进，进一步保证我方后卫的安全。拳斗士的技能多偏向于高威力的物理攻击，相比较战士缺少挑衅技能，但很多技能都附带吹飞和眩晕等附加状态，实战中可以将敌人打退以保护队伍安全。拳斗士的弱点在于魔法攻防以及SP都极其低下，用不了几个技能SP就空了，且前期HP的成长一般，使用双手武器会导致防御力无法进一步强化。但后期学会被动技能和拳斗士の证之后，拳斗士就会摇身一变成为队伍里攻守兼备的矛与盾。

拳斗士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
霸气	16	100	吹飞自身周围的所有敌人
稻妻アッパー	30	300	给予正面所有敌人伤害的同时附带一定的麻痹效果（必须装备拳套）
黄金のコブシ	30	335	给予正面所有敌人大幅伤害并附带吹飞效果（必须装备拳套）
爆裂拳	30	420	给予正面所有敌人特大伤害（必须装备拳套）
チャンピオン	0	900	（被动技能）自身的最大HP+300、打击攻击力+30
我雷咆哮	30	80	解除我方全体的混乱和睡眠状态

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
电光火石	0	250	（被动技能）自身的技力+10、器用+10、运+5
不动の息吹	35	450	一定时间，我方单体受到攻击不会后仰
受け身の心得	0	500	（被动技能）自身的物理防御力+50
最大HP+800	0	800	（被动技能）自身的最大HP+400
拳斗士の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+500、打击攻击力+100

● 机械人（オートマタ）●

机械人的固定职业，也是该种族惟一的一个职业，能力成长倾向于物理方向。HP、筋力和体力等成长都在全职业的中上水平，加上可以使用火器类武器，物理输出更加优秀。技能方面，拥有对敌全体的大伤害技能，以及大量增加能力的辅助技能，效果可以说是全职业中最强的，（你都只给人家一个职业还不设置强点？）极大地增加了输出能力和存活率。自身还有回复能力以及吸取SP的技能。即使是一人作战也不用畏惧。学会机械人所有技能后，可以获得**アルテマの证**，和囚人的被动技能一样大幅提升全能力，机械人惟一的缺点在于SP成长不高，后期用强力技能SP很容易空，需要装备足够的回复道具。用一句话来形容机械人就是：浓缩就是精华。千万别因为不能转职而小看它喔！

机械人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
アンチスキル	17	90	恢复使用者的全异常状态
パワーブースト	22	90	一定时间内使用者的打击、射击攻击力大幅上升
リミッター解除	42	275	一定时间内使用者全能力中幅上升
サテライトビーム	100	625	对敌全体的巨大光线攻击（必须装备重火器）
ブラックボックス	0	2100	（被动技能）自身全基础能力+20
ナノサイクル	5	50	自身HP少量回复
ディレイショック	20	285	吸收敌方单体的SP
フルスパーク	60	585	给予敌方全体附带麻痹效果的小伤害（必须装备重火器）
クロックアップス	0	525	（被动技能）自身全基础能力+5
アイアンボディ	0	1350	（被动技能）自身物理防御力+100并获得超级装甲效果

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
アルテマの证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身打击攻击力、射击攻击力、魔法攻击力、魔法防御力和物理防御力各+50

● 女武圣（アマゾネス）●

女性专用的职业，能力成长倾向于物理方向，但实际物理攻防能力要比战士高很多，缺点是器用以及HP和SP成长较低，无法装备太重的防具来增加战斗能力。技能方面，多以各种强力的干扰魔法为主，降低敌人的攻防并进行控制。学会了女武圣所有的技能后，可以获得战乙女の证，极大地增加射击能力，考虑到该职业的技能设置以及物理防御的成长，强烈推荐想要使用该职业的玩家，给她装备弓箭吧！在远距离干扰并补刀是比较适合该职业的战术。

女武圣技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
毒挂け	10	65	一定时间给予敌方单体毒状态
眠り挂け	10	100	一定时间给予敌方单体睡眠状态
マヒ挂け	10	100	一定时间给予敌方单体麻痹状态
死期够え	52	455	一定时间内自身如果战斗不能的话会自动复活一次
最大HP+100	0	200	（被动技能）自身的最大HP+100
最大SP+100	0	200	（被动技能）自身的最大SP+100
アシッド	5	30	一定时间内敌方单体的物理防御力小幅下降
フレイアル	5	30	一定时间内敌方单体的打击、射击攻击力小幅下降
マバリッド	5	30	一定时间内敌方单体的魔法防御力小幅下降
スピットチャージ	20	200	吸收敌方单体的SP
战乙女の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的射击攻击力+150

● ソルジャー（士兵）●

类似于强化版的战士，拥有更强的HP和物理防御力的成长，稍加培养后绝对是活跃在前线的肉盾角色，效果要比战士强很多。技能方面，可以学会吸引敌人注意以及大量增加自身防御力的技能，同时还可以极大地强化自己的器用，装备更好的防具。如钢铁城墙一般的士兵还不乏大量的高威力攻

击技能，稍加培养物理攻击力也不容小觑，在保护队员的同时给予敌人巨大的打击。士兵的弱点在于魔法防御稍微差点，且作为肉盾没有自身回复技能，需要用装备和同伴进行支援，同时SP的成长也不高，技能不要无限制乱放。学会士兵的所有技能可以获得佣兵の证，进一步强化物理防御力，队伍中有了该职业后，战士就可以考虑换掉了。

士兵技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
シ-ルドバッシュ	24	155	对敌单体的小伤害，一定概率附加眩晕效果（必须装备盾）
クロスエッジ	20	255	给予正面的全体敌人大伤害（必须装备片手剑）
セブンスエッジ	40	290	给予周围全体敌人大幅伤害（必须装备片手剑）
フルスイング	45	335	给予周围全体敌人附带吹飞效果的大幅伤害（必须装备片手剑或锤子）
パラディン	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+250、物理防御力+30、魔法防御力+20
ディレイジョン	0	800	（被动技能）物理防御力+50、最大重量+30
チェンジアップ	10	65	一定时间内自身的物理防御力小幅下降、打击和射击攻击力大幅上升
エレメントガ-ド	10	75	一定时间内自身的物理防御力中幅上升、魔法防御力小幅上升
セブンスアップ	20	165	一定时间内自身的全能力小幅上升
アイアンハ-ト	8	45	自身不容易吸引敌人注意
佣兵の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的物理防御力+150

商人

战斗能力非常低的职业，能力成长方面没有一项可以拿得出手，在战斗中无法发挥太大的作用。技能方面，大部分都是给自己增加防御并自动回复的技能，在队伍中的生存能力一点不差。该职业还拥有全职业中惟一的打折技能以及投钱技能，前者可以让商店贩卖道具的价格下降，后者可以用钱对敌人造成伤害，学会了所有商人的技能后，可以获得富豪の证，让商店打折功能再次加强。总体来看，该职业的技能设置就是为了让玩家能安全地练满它，然后放在辅助职业的位置上来抑制队伍的金钱消耗量。

商人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
オ-トSPカバ-	0	500	（被动技能）自身的SP低于最大SP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复
钱魂	0	500	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降5%
オ-トHPカバ-	0	500	（被动技能）自身的HP低于最大HP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复
值引き交涉术	0	1000	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降10%
バリア	5	40	一定时间内我方单体的魔法防御力小幅上升
アイテム鉴定	10	200	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
フォ-ス	5	40	一定时间内我方单体的打击和射击攻击力小幅上升
最大HP+500	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+500
プロテト	5	40	一定时间内我方单体的物理防御力小幅上升
钱投げ	5	100	投掷金钱对敌方单体造成伤害
富豪の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）商店出售的所有商品价格下降15%

侍

极大强化了物理攻击力的职业，可以装备刀作为武器，能力成长以打击攻击力和技力为主，防御力要相对低一些。技能方面，除了附带吹飞效果的范围攻击技能外，还会有少量的辅助技能和被动技能，进一步强化攻击力的同时也增加了自身存活的能力。侍的缺点在于，舍弃了防御导致战场上存活率很一般，看准时机配合同伴给予敌人致命打击是他最基本的战术。加上SP成长不高，持续作战力差，必要时候还要靠吸收敌人HP来过活。学会了侍所有技能后可以获得剑豪の证，大幅增加最大HP，保证了侍的存活力。

侍技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
明镜止水	8	55	一定时间内自身的打击、射击和魔法攻击力小幅上升
必杀悲愤	0	200	（被动技能）自身的运+20
武士道精神	0	400	（被动技能）自身的最大HP+100、最大SP+100
安全悲愿	0	1000	（被动技能）自身物理防御力和魔法防御力各+50
浑身	10	135	对前方敌人附带吹飞效果的攻击
天狗削ぎ	24	255	给予正面所有敌人大幅伤害（必须装备刀）

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
疾风居合切り	45	590	无视防御给予正面所有敌人附带吹飞效果的攻击（必须装备刀）
大车轮	50	390	给予周围所有敌人附带吹飞效果的伤害（必须装备枪）
スピンドライブ	25	500	无视防御给予正面所有敌人伤害（必须装备枪）
血肉吸引	15	325	吸收敌方单体的HP
剑豪の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+1500

忍者

可以装备忍刀和弓的职业，各项基本能力中射击攻击力的成长较高，其他能力都保持在中等水平。技能方面，除了对单体和范围的伤害技能外，还会附带毒、麻痹等异常状态，配合全能力上升的技能，虽然不能一次性对敌人造成致命打击，但可以有效地牵制敌人，让同伴有更好的发挥空间，自身还对异常状态具有一定的抗性。要说忍者的缺点，在于物理攻击技能要求必须装备忍刀，增加了忍者的危险。总体来看算是一个中等输出+干扰型的职业，且还有超容易Master的优势。学会忍者所有技能后可以得到上忍の证，大幅增加SP最大值，配合其他职业有更强的持续作战能力。

忍者技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
毒雾	30	200	给予敌方全体毒效果
鬼火蜂	30	335	给予正面所有敌人附带毒效果的大幅伤害（必须装备忍刀二刀流）
雷斩り	30	385	给予正面所有敌人附带麻痹效果的大幅伤害（必须装备忍刀二刀流）
罠解きの心得	0	100	（被动技能）自身的器用+5、运+5
金欠ガード	0	100	（被动技能）必定防御金欠状态
弱点狙い		0	150（被动技能）自身的技力+10、器用+5
隐遁の术	15	50	自身不容易吸引敌人注意，可通过咏唱增加效果
强化催眠の术	20	125	一定时间内自身全能力小幅上升
里幻惑の术	20	100	一定时间内给予敌方单体HP徐徐下降效果
神风の术	8	100	对敌单体的忍风魔法，可通过咏唱增加威力
上忍の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+1500

咒术师（シャ－マン）

可以说是强化型的牧师，只能男性转职，特点在于魔法攻击力的成长在所有职业中是最高的，虽然只有一招魔法攻击技能，但绝对是非常强力的杀手锏。咒术师其他技能中，包含了大幅增加攻击力的辅助技能，增加HP和SP的被动以及减少受狙率的辅助技能，让他的生存和持续作战力比牧师更上了一个台阶。除此之外咒术师还拥有全体回复技能以及延长自身战斗不能到死亡状态持续时间的被动技能，同时也拥有惟一一个能够将死亡角色复活的技能，极大减少了在往返监狱上的时间以及金钱的开销，加大作战效率。学习完咒术师所有的技能可以得到**ネクロの**证，再次强化魔法攻击力。不用说，只要获得该职业的职札的话，就可以完全取代牧师在队伍中的位置了。

咒术师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
执行蹭予	0	100	（被动技能）自身从战斗不能到死亡之间的时间延长
ホスピタルスタ－	15	200	我方全体的HP回复
リバ－ス	50	200	（队伍技能）以HP全满状态复活死亡的角色
クリア－ス	75	300	解除我方全体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态
最大SP+500	0	1000	（被动技能）自身的最大SP+500
ソウルレイト	60	585	对敌全体的强力光线攻击（必须装备杖）
レッドアイス	8	45	一定时间内自身的魔法攻击力中幅上升
时空闭锁	60	390	一定时间内敌方全体的魔法攻击力大幅下降
ステルス	0	30	（被动技能）不容易吸引敌人注意
最大HP+300	0	600	（被动技能）自身的最大HP+300
ネクロの证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的魔法攻击力+150

兔女郎（バニ－）

和女武圣一样只有女性才能转职的职业，同时也是游戏中最难转职的职业（该职业的职札获得难度巨大）。兔女郎全能力成长值非常高，比其他任何职业都要优秀，这一点在分配BP时就可以看出来。技能方面，兔女郎更偏向辅助和控制，自身的技能只有

增加魔法防御，释放异常魔法等，没有任何有效的攻击技能，因此一开始只能辅助队友，等成长或转职后依靠其他职业技能的来发挥更强的战力，至于走魔法路线还是物理路线就看玩家的喜好来培养了。兔女郎想要获得Master很简单，技能消耗都不高，学满技能后可以获得売れっ娘の证，可以增加恋爱对象的好感度，算是一个比较有特色的被动技能。

兔女郎技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ピンクのカ–テン	10	65	一定时间内我方单体的魔法防御力中幅上升
愈しの空间	25	130	我方单体的全异常状态恢复
イケないお注射	20	130	一定时间内我方单体的魔法防御力大幅上升
手负いの兽	0	200	（被动技能）自身当前HP下降到最大HP的35%以下时造成的伤害上升为1.2倍
花魁气质	0	500	（被动技能）自身的最大HP+100、物理防御力+30
投げキッス	10	100	一定时间给予敌方单体混乱状态
ブラックコ–ル	20	130	一定时间让敌方单体HP徐徐下降
甘い香り	30	165	解除敌方全体的辅助状态
エスケイプ	5	200	（队伍技能）全队立刻回到监狱门口
サ–チ	20	300	（队伍技能）鉴定未鉴定的道具
売れっ娘の证	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）恋爱效果得到增幅

转职



玩家可以在工会让队伍中的任意同伴进行转职，转职需要支付一定的金钱，如果角色是第一次转职的话，还可以设定副职业。转职的好处在于，可以保留该角色转职前职业已学习的技能以及已分配在角色身上的BP，如果玩家将之前的职业设定为副职业的话，就可以使用已持有的职业技能，这样能够弥补不同职业之间的缺点，例如魔法系职业装备物理系职业的被动技能，大幅增加HP和物理防御力，就能大幅提高在战场上的活跃率和生存力。缺点在于转职后新职业的等级为1，但可以保留之前所获得的SBP，可以继续学习新职业的技能，也就是说不同职业之间的等级互不继承。利用这一点，建议玩家先练好一个职业，然后多战斗来取得较多的SBP，转职后便可以更快地成长起来，培养出超强的角色。

关于转职道具



除了初期的7种职业外，其他的职业需要特定的转职道具才能转职（XXXの职札），游戏中可以获得的途径大致有3种：分别是从宝箱中获得、NPC好感度到达一定程度后赠予以及打倒敌人后随机掉落的黄金宝箱中获得。前两种方法可以获得的数量寥寥无几，想要培养全员全职业角色，还是需要刷啊。以下是转职道具的获得方法：

道具名称	效果	获得方法
ソルジャ–の职札	让一名角色可转职为ソルジャ–	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：シンディ–、イザベル/2.敌人ゲヘナ兵士团掉落（盗贼の抜け道出现）
商人の职札	让一名角色可转职为商人	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：セリア、イッポリタ、バ–タル/2.监狱B2F房间内的宝箱中获得/3.敌人セノリヴィア商会掉落（异形の洞窟B2F出现）
侍の职札	让一名角色可转职为侍	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：ハ–デ、エリデ、モンフ/2.罪人たちの祭坛的宝箱中获得/3.敌人ホクバイ武士团掉落（ガルド收容所B1F出现）

道具名称	效果	获得方法
アマゾネスの职札	让一名角色可转职为女武圣	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：マルティナ/2.盗贼の拔け道的宝箱中获得/3.敌人ヘズウ-ド女杰团掉落（绝望の荒野出现）
忍者の职札	让一名角色可转职为忍者	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：マルガリ-タ、リサ/2.最果ての地的宝箱中获得/3.敌人妖界忍众掉落（罪人たちの祭坛出现）
シャ-マンの职札	让一名角色可转职为咒术师	1.以下NPC好感度达到最高时赠予：トグス、ティナ/2.ガルド收容所B1F的宝箱中获得/3.敌人マナルム咒术团（绝望の荒野出现）
バニ-の职札	让一名角色可转职为兔女郎	敌人ビブロスの蝶掉落（原始洞窟90F出现）

注1：好感度获赠的方法只能拿一次，宝箱也是。
注2：刷敌人的话掉落率非常低，必须有相当的耐心，可以优先击破敌人的队长来提高宝箱出现率，不过即使是这样，掉落概率也低得发指。





战斗相关



技能与道具的设置



若要在战斗中使用技能或道具，需要先设置在动作菜单上。在菜单界面上选择**メンバ-**下的**スロット**设定就可以进行设置了。玩家最多一次可以设置8种指令，可设置的范围包含玩家所持有的道具，特殊的四种团队指令（全体攻击、防御等）以及角色的主动技能，设定后在战斗中分别按下方向键或L+方向键来发动。最后的**パッシブスロット**则专门用来设置角色的被动技能，1名角色最多能设置4个被动技能，后期习得了多种被动技能的情况下，就需要根据角色的职业定位来选择设置了。最后要提醒玩家的是，设置主动技能时，如果全部设置成同一种技能，那么战斗中使用的效果会上升，算是游戏中的一个小技巧。另外，NPC队友只会使用玩家设置好的技能和道具，千万别嫌麻烦而不设置。

连锁攻击与经验加成



装备单手武器后，按○键为弱攻击；装备部分双手武器时按下△则是强攻击，配合弱攻击可以让攻击的连击变化；装备刀、双手剑和盾时，在敌人攻击一瞬间按下△则是即时防御。在使用弱攻击时，攻击的一瞬间角色头上会出现金光，这个时候继续按下去能形成特殊的连锁攻击，快速给予敌人较大的伤害，连锁攻击一次最多能持续10次。随着连击数的增加，战斗后经验值倍率会上升，在战斗中形成较高的连击可以得到比平时更多的经验值，加快角色的成长。

魔法咏唱



游戏中的魔法与技能的不同之处在于，在非菜单界面下发动魔法会进入咏唱状态，咏唱时角色无法行动，脚下的魔法阵会逐渐扩大，到达最大时释放可以增加魔法的威力、异常状态的命中率以及回复魔法的回复量等等，比立刻发动效果要好，但缺点是需要时间，容易被敌人乘虚而入。如果在菜单状态下使用魔法，则和未咏唱时的魔法效果一样，实战中需要根据战斗情况来选择发动方法，特别是一些难度比较高的BOSS战中更要注意。

武器熟练度

连续使用同一类型的武器，熟练度会上升，熟练度提升后使用武器时的效果会有小幅增加，在角色选定了武器后切忌频繁更换！

爆发状态（ブースト）



在战斗中连续攻击敌人的话，可以快速积累画面右下角的爆发槽（用连锁攻击积累速度更快），蓄满后爆发槽会发出蓝光，点击它就可以让全员进入爆发状态。该状态下我方全员造成的伤害翻倍，受到的伤害减半，是玩家对敌人进行追击、给予敌人致命伤害的最佳机会。爆发槽持续的时间很短，但由于战斗结束后会自动清空，积累满后不要攒着，直接使用吧！另外，敌人也会发动爆发状态（发动时画面会变红并出现提示），遇到这种情况最好全员防御，扛过这几秒后再伺机进行反击。

逃走

进入战斗后感觉不敌对手的话，可以尝试逃走，方法是靠近战斗区域的边缘一定时间后脱离战场。当然游戏中一些战斗是无法逃走的。另外根据敌我方的实力强弱差，逃走所需时间也会变化。

战斗胜利与宝箱



战斗胜利后，玩家可以获得一定的经验值和SBP，还可以调查敌人的尸体获得素材，金钱以及各种装备等，需要注意的是敌人的尸体一定时间后会消失，因此结束战斗后首要任务就是回收敌人身上的道具。另外，结束战斗时还有一定概率会出现宝箱。本作的宝箱一共分3种，分别是木宝箱、铜宝箱和金宝箱，宝箱越珍贵等级就越高，开出的道具也越好，不过高等级的宝箱一般有陷阱，包括全员中毒，HP伤害，单体即死等。开启宝箱时，建议将操作角色切换到队伍中器用最高的人（按SELECT切换），这样回避掉陷阱的概率也会提高。最后要提醒玩家的是，战斗时如果先将敌人队伍里的队长打倒，获得的经验值虽然会下降，但出现宝箱的几率会上升，这一点对于要刷职札的玩家来说是必须要掌握的技巧。

异常状态

本作的异常状态种类繁多，部分状态对战斗的影响很大，且无法自动恢复，中了的情况下一定要及时解除。值得一提的是，游戏中的战斗不能和死亡属于两种状态，在战斗状态下HP变为0的话，首先会进入战斗不能状态，该状态下角色头上会出现倒计时，倒计时结束前不救助的话，才会进入死亡状态。死亡状态下角色在结束战斗后不会归队，必须回到欢乐街的教会花钱才能复活，非常麻烦，在战斗中一定要尽量避免这种情况发生。当然后期也有直接回复死亡状态的道具，当然价格就比较坑人了。最后要提醒玩家的是，如果角色在战斗中处于战斗不能的状态时，我方结束了战斗的话，那么该角色会强制进入死亡状态，所以有角色在战斗不能的情况下，应当优先让其复活，否则一旦死亡损失就大了（说实话真是很讨厌的设定）。以下是本作中所有异常状态的效果。

毒：一定时间内HP徐徐减少。

睡眠：一定时间内无法进行任何行动，被攻击后解除睡眠。

沉默：一定时间内无法使用任何技能。

麻痹：一定时间内无法行动。

混乱：一定时间内会随机攻击我方同伴。

战斗不能：HP为0，无法继续战斗。

死亡：战斗不能的情况下10秒内不进行救助进入死亡状态，战斗结束后也不会自动复活。

金欠：一定时间内所持金钱徐徐减少。



主线流程



先任者



游戏一开始主角一行人被残暴的国王刻上了死の刻印，同时被送到了监狱，剧情后同行的**カルロス**会成为同伴，队伍最大编成增加到3人，可以自由行动后先别急着触发主线剧情，在欢乐街右下角地下通道的角落内可以获得“刀**カタログ**4号”（地上发光的位置）。接下来从南边的城门进入城门前广间，自动触发一场战斗，没有任何难度，多熟悉一下本作的基本战斗操作。胜利后返回欢乐街，同行的**ポール**会正式给玩家介绍这里的设施情况并加入队伍，队伍最大编成人员上升到4人，剧情后任务自动完成，进入公会（**キルド**）**スターキス**接受下一个任务。

连合国のスパイ暗杀



接受任务后再次进入城门前广间与敌人**セルゲイ**、**ゴロツキ**战斗，由于是3V2所以也无难度，胜利后调查敌人的尸体可以获得道具或金钱奖励，但要注意尸体一定时间后会消失，同时解锁宝箱系统，调查的时候如果有等级，就尽量让器用高的角色去开启，回避陷阱的概率也会提高（按SELECT键可以切换调查的角色）。在宝箱内获得“鉴定の札”后前往广场西边的**ガンドゥーム**城外周1触发剧情，发现间谍后返回前广间，走右边的通道进入**ガンドゥーム**外苑——血**塗られた**草原，刚出门会遇到一开始的同伴，并教会玩家如何救助陷入战斗不能的同伴，切记同伴战斗不能10秒倒计时结束前必须使用道具救助，否则同伴会死亡，在战斗

中要用道具也必须先设置。

剧情后进入第一个草原区域，敌人都是随机出现的，靠近后会自动切换进入战斗状态，根据玩家目前所选的职业，优先习得回复技能增加点实力，没有回复技能的话就只能靠道具了。推荐练到LV6左右，积累SBP学会战士的鉴定技能，可以免费鉴定战斗中获得的未鉴定道具（建议回监狱，这样在大门前来回走动可以快速回复满SP进行鉴定）。草原右边的通道暂时不要走，会有强力的敌人守候。进入左边的通道，根据箭头指示进入洞穴，在这里会与本次任务的BOSS战斗。

BOSS アドバイス

BOSS会携带4只蝙蝠上场，我方全员等级不能低于5级，利用连锁攻击快速歼灭蝙蝠，有攻击力上升的技能优先使用，连锁攻击控制得好的话10连击可以直接将BOSS一套带走。队伍中有回复职业的话建议放在后排位置，主控攻击角色，毕竟NPC队员是不会使用连锁攻击的。

バルデスの情报

将BOSS打倒后自动接到该任务，一路返回监狱，与欢乐街左边区域的ベロニカ对话（注意离开时的区域内可能会碰到魔法系敌人，他们的攻击力很高，注意好自己的HP）。剧情后任务自动完成，同时队伍最大人数增加到5人。

パルの雫



回到欢乐街中央的位置，调查正中央的大门后触发剧情，自动进入谒见の间后一路往上走，调查城主の间的宝箱获得パルの雫。接下来原路返回，在谒见の间会与バルデスファミリ–战斗。敌人数量比较多且HP很高，还是很麻烦的，建议从后面的敌人开始清理，连锁攻击和ブ–スト状态一定要多加利用，快速削减敌人的数量，注意这场战斗全灭也可以通过，但这样会让所持金减半，尽量不要失败。胜利后返回原地点将パルの雫交给ベロニカ后完成任务。

トゥルイへの贈り物



将パルの雫交给ベロニカ后自动触发该任务，由于该任务的目标敌人很强，建议这个阶段先去完成一些支线任务，提升队伍等级并赚取金钱，如果玩家队伍中没有回复职业的话，可以赚钱雇佣一名同伴，但雇佣费用很高（10级大概在10000G左右），可以靠刷敌人卖素材或完成任务来积累，或者直接花3000雇佣一名等级1的同伴重新培养。另外要提醒玩家的是，剧情自动加入的同伴后期全都会离开，可能的情况下尽量不要培养他们，免得白费力气。本次的任务敌人位于血涂られた草原的西南边，位置很远，进入血涂られた草原后顺着箭头往左下方的小路前进，路上的敌人最好回避。积累力量全力对付BOSS，击倒他后返回欢乐街将トゥルイの腕轮交给ベロニカ自动完成任务。

BOSS トゥルイ

トゥルイ会携带4名战士登场，由于他的远距离弓箭伤害非常高，建议全员优先狙击他，避免他躲在一旁放暗箭并释放魔法。其他的战士能力很一般，但部分持盾，防御力比较高。我方最好要有6名成员，且回复系职业最少要有1名，平均等级至少在9级以上，不然很容易中途回复不足导致全灭。胜利后可以获得トゥルイの腕轮。

仲间を集めろ

完成任务后获得遗产的情报，接受任务后可以作成ビ−スト种族，同时队伍最大编成人员增加到6人。ビ−スト种族的HP和物理攻击成长很高，很适合做前卫型职业。本次任务要求除了NPCベロニカ外，玩家要将队伍人员扩充到6人，不过既然都打倒了第2个BOSS，玩家手中应该有不少钱了，招募队员的两种方法在前面已经介绍过，如何招募就看玩家自己的经济状况了。凑齐6人后可以先到低等级地图提升一下等级，让后面加入的角色快速升级，准备完成后与ベロニカ对话即可完成任务。

城主の行方



任务一开始ベロニカ会自动加入队伍，这样队伍中一共有7人了。ベロニカ的职业是魔法师，能力还算可以，就是没有SBP，需要在以后的战斗中累积。准备一下来到欢乐街的最下层施设，与商店店主交谈会与其展开战斗，胜利后自动完成任务并获得新的情报。

BOSS ジェ−ラ−ズ

由于一进入最下层施设就会自动开始战斗，进入前一定要准备充分。BOSSジェ−ラ−ズ会携带4名兽人战士登场，一开始不要靠近他，增加攻击力后全力消灭兽人，这时候他只会躲在一旁看戏，等兽人清理干净了，切换远距离的职业集中火力攻击BOSS，BOSS最具威胁的地方是攻击力超高，靠近连续攻击容易被其反击死，最好的方法还是让NPC上去防御他的攻击，自己在后面放暗箭。推荐全员平均等级在10级左右，同时至少要有1名回复单位在后方进行回复和支援。

城主の隐れ家



接到该任务后商店可以正常使用了，这个时候别急着走主线，因为任务难度是三星的。不妨先去完成新出现的支线任务进一步提升实力。准备好后进入血涂られた草原，走右上角的通道进入异形の洞窟。调查中央的门会提示有BOSS战，进入后与本次的BOSSガンドゥ−ム战斗，胜利后BOSS会逃走，离开洞窟进入右下角的里切りの溪谷，通过这里到达绝望の荒野，会与之前接触的3名BOSS战斗，打倒他们后任务虽然完成了，但众人却中了陷阱。

BOSS ガンドゥ−ムの壁

实力很强的BOSS，特点在于极高的物理攻击力和防御力，好在他的HP不高，大概在1000多点，笔者15级的水平增加攻击力后10连击直接将其一套带走。战斗中后方的魔法角色一定要小心，被他攻击到一下不死也要半残。最安全的打法是利用他攻击速度和频率都很低的特点，全员先防御他的攻击再反击。

BOSS オ−スティン

本战将同时面对3名BOSS，包括之前的BOSSガンドゥ−ム，难度可想而知。建议先不要管两名物理型BOSS，全力攻击后排的魔法师ウイル，10连击就可以解决他，剩下两名可以先下达防御指令，操作远程攻击职业削减他的HP，我方的战士如果学会了增加最大HP的被动技能的话，可以尝试硬拼（笔者到这里战士的HP已经上千了）。只要回复单位回复跟上100%可以轻松干掉他。推荐全员等级在15以上，同时多准备点回复和复活道具以备不时之需，如果回复职业已经学会全体回复魔法的话，战斗难度还会下降。

暴动を阻止せよ！



　　完成了任务后发现**カルロス**竟然是皇帝的密探。接受该任务后3名剧情NPC都会离队，到工会重新更换同伴吧！注意此时监狱一些没开放的设施例如平民层现在可以进入了，有不少宝箱可以回收，千万别错过。人物作成也追加**ナイト メア**这个新种族，是很适合充当魔法职业的种族。在工会**ギルド**“**スタ-キス**”与**シャルロット**对话可以收回之前装在NPC队员身上的装备，另外还可以接到一个委托任务，打赢她后可以获得强力的被动技能“月光”，大幅提升能力。一切准备就绪后从**ガンド ゥ-ム**外苑进入左边的盗贼の抜け道区域。这里的敌人很强，可以让低等级的角色快速升级，但也要注意他们的安全，另外，在左边区域会有一个等级100的宝箱，打开后会得到转职道具“**アマゾネス**の职札”，虽然以玩家目前的实力打开必定会中陷阱，不过还是推荐冒险拿一下，可以让女性角色转职为女武圣。在中央区域触发剧情后与矮人族进行BOSS两连战，胜利后任务自动完成并获得狮子の键。

BOSS　バウア-ファミリ-

　　首先面对的是他的5名手下，全都是物理攻击型职业，攻击力很高，魔法角色最好躲远点，使用连锁攻击快速削减其数量会大大增强安全度，如果魔法师学会了陨石魔法，不要咏唱直接放吧，不但能造成大幅伤害还可以阻止他们前进，几个魔法就可以解决他们。

BOSS　ハンス

　　因为是连续战斗，所以HP会紧接着上一场战斗结束时的状态开战。回复职业一定要第一时间回复，这样才能保证队伍的安全性。几名手下和之前的能力一样，优先消灭掉，BOSS最麻烦的在于会使用大范围的攻击技能，附带吹飞效果，看到他接近后先进行防御，或者给他使用异常状态魔法，减少他的攻击机会,回复战斗不能的药品每名成员都应该装上几个，以免需要救人的时候腾不开手。

政治犯を倒せ！



　　接受这个任务后监狱的B2F，**ガンド ゥ-ム**城外周2等区域都会开启，可以回收宝箱的同时还能接到不少的委托任务，特别是**ガンド ゥ-ム**城外周2关联的几个监狱，可以拿到不少武器收集部件。建议先收集并完成这些任务来提升自己的实力。准备好后进入监狱B2F，在中央位置与本次的BOSS进行2连战，胜利后任务自动完成。

BOSS　ホルツインファミリ-

　　首先的对手是BOSS的手下，基本全是物理系的敌人，攻防能力高外加行动速度快，好在HP都不高，使用高威力的物理技能快速削减敌人数量，或者让前方的角色抵挡敌人的脚步，后方魔法师快速释放全体攻击魔法，利用他们魔法防御低下的特点削减他们的HP，战斗结束前最好确认一下队伍的HP在一定值以上，以便对应下一场BOSS战。

BOSS　首领ホルツイン

　　ホルツイン会使用强力的魔法技能，后方还有回复职业，优先击破敌人的回复职业，再全力攻击他。ホルツイン的HP比较高，使用眩晕等附带异常状态的攻击技能够有效控制他的行动，如果对方释放了ブ-

スト状态，立刻后退并进行防御，撑过这几秒要相对安全一些。我方队伍的ブ-スト一满就用吧，千万别省着。

BOSS ベイゲン亲卫队

剧情后与一群杂兵战斗，难度要比之前低很多，先将弓箭手打倒再对付后方的战士，注意回复基本不会有危险。

バレリオを暗杀



战斗结束后返回之前的房间可以找到强力宝箱，打开能够获得转职道具“商人の职札”。一路回到欢乐街进入ギルド“スタ-キス”会发生剧情并接到该任务。打到这里工会会出现奖励技能学习书的支线任务，虽然需要长时间刷素材，但还是推荐优先完成，使用这些技能书可以习得被动技能，大幅增加角色的实力。继续主线的话，前往绝望の荒野，这个地图的敌人强度非常高，行动时一定要当心，在该地图中央地区会遭遇本次的目标BOSSバルデス，依旧是2连战，一定要做好准备。胜利后他告诉主角消除自己身上的死の刻印的方法后就离开了。

BOSS バルデスファミリ-

两次战斗都是一样的，BOSS会携带他的一名手下与玩家战斗，他们的特点是高攻击和高HP，且会使用ブ-スト状态。优先狙击BOSS，他的手下威胁度非常低，只要魔法和远距离角色不靠近他们的话，全力辅助很容易能胜利，前卫成员惟一要注意他们带有眩晕效果的攻击，可以先防御，等魔法角色攻击他们造成硬直时再开始连锁攻击。将其击破一次后还会再来一次，第二次他的攻击力和HP还会增加，第一时间做好回复工作，让物理角色上去硬拼吧，本次BOSS的难度要比之前的几场BOSS战简单多了，很容易能在全员不死的情况下过关。

大魔导师を探せ!

由于本次任务的目的地就在眼前，剧情结束后可以直接考虑完成该主线任务。走最下方的通道来到最果ての地，这里的敌人比之前的更强，行动时一定要小心。一路向下走，在隐遁の道区域左边角落内有一个100级的宝箱，老方法强制打开它可以得到一个转职道具“忍者の职札”，千万要记得回收。在荒野の最果て区域触发剧情，来到最下方遭遇大魔导士后任务自动完成。

谜のドラゴンを倒せ



没想到大魔道士所说的解除刻印的方法竟然需要打倒一头巨大的龙，胜利后大魔道士用生命的代价让刻印消失，主角终于摆脱了皇帝的束缚。

BOSS 谜のドラゴン

看上去巨大无比的巨龙实际上就是个软脚虾，除了会使用范围眩晕的技能外没有任何威胁，不过由于它的体型较大，连击不太容易发动，推荐使用强力技能猛攻它头部，其他角色在远处放暗箭即可。它的HP很低，蓄满ブ-スト立刻使用，很快就能解决它。

野盗を倒せ

完成上一场战斗，剧情后紧接着就会开始本次的战斗，其实就是一场普通的杂兵战，没有任何难度可言。胜利后自动完成

任务，同时还会习得被动技能ラストリゾート，装备后自身的回复量会增加25%。

バレリオを会え



原路返回到绝望の荒野，走上方的道路来到罪人たちの祭坛，在这里最下角的角落里的宝箱中可以得到转职道具“侍の职札”，记得一定要回收。从这里进入囚人洞窟，一路往右走会遭遇本次的BOSSエマ，将其打倒后主角得知了整个事情的真相以及皇帝的野心。

BOSS 复殉のアサシン

这场战斗的难度还是很高的，敌人数量不但多还会使用强力的眩晕攻击，优先击倒后排的弓箭手减少被狙击的概率，回复角色要与敌人拉开距离并全力回复，并且复活道具也要准备好，否则很容易出现意外导致角色死亡。

ボ－ルを倒せ



出门即可遇到之前的同伴，对话后他会约主角决斗，此时可以使用技能快速回监狱补给一下。准备好后进入血涂られた草原最下方的恶魔の狩场区域，注意这场战斗是史无前例的7VS7，难度很高，推荐全员等级在30以上再挑战。准备好后触发剧情，两名昔日的老友不得不战斗，两场战斗后ボ－ル的刻印发动，死在了诅咒之下。

BOSS ボ－ル军团

难度很高的一场BOSS战，敌人拥有魔法师、弓箭手和近距离职业，而且能力都非常强，建议玩家一开始快速冲到敌人后方，用强力技能将弓箭手和魔法师干掉，队伍中其他高HP的战士用技能吸引敌人前锋的火力，让后卫释放魔法来配合前锋快速削减敌人数量，只要能将后面的弓箭手和魔法师干掉基本就没压力了。BOSS虽然HP很高，但防御力很低，两次连锁攻击即可让其倒下。

BOSS ボ－ル・デデュ－

第二次战斗基本就是给玩家送经验值的，一开始全员全力回复，让物理职业冲上去挡住几秒即可触发剧情结束战斗。

フリオ达に会え



接到任务后前往盗贼の抜け道区域的脱出の关所，在这里再次与原先的同伴战斗，同样也是难度很高的7VS7的BOSS战，事先做好充分的准备，全员等级在30以上会比较好，战斗胜利后返回监狱，在大广间触发下一个主线任务。

BOSS フリオとス－ザン

比上一场战斗难度更高的7VS7的BOSS战，对手几乎什么职业都有，战术依旧是瞄准对方的魔法和回复职业。另外本战对手会使用强力的毒属性技能，战斗前给主力角色装备防毒的装饰品进行防御，

回复单位也要带够足够的回复道具，解决完敌人的魔法单位后全力保护好我方的后卫，ブ－スト槽一满立刻使用。全员等级在30以上且习得职业最终技能的话会大大增加战斗的生存以及胜利率。

カルロスに会え



马上就会与主角曾经最好的老友**カルロス**再次见面。接受任务后先回欢乐街补给一下，全员更换装备并保证等级在35左右，回复道具也要多买一些，准备就绪来到监狱的最下层设施（就是工会所在地，触发该任务后这里的工会暂时无法使用），在这里与**カルロス**战斗，胜利后**カルロス**也死在了刻印的咒力下，接下来就是对付残暴的皇帝了。

BOSS カルロス侯爵团

虽然和之前的战斗一样是7V7，但实际上只有BOSS**カルロス**和**ジャン・ピエ－ル**比较有威胁，老战术先将后方的魔法师和弓箭手干掉，他们的HP还没有上一场战斗的高。战斗中两名BOSS会围攻主角，建议主角主要装备增加物理防御力和HP的被动技能，这样攻击的同时当肉盾也不会太吃力（笔者到这里主角有2500+的HP），削减敌人数量到只剩下BOSS时基本就无压力了，全力干掉他们吧，整体难度要比之前的战斗更简单。

カルロスに会え

最终的主线任务，在这之前可以好好锻炼一下队伍的强度，赚取金钱购买强力的装备等。准备好后前往囚人洞窟，在右边的房间内触发剧情后离开，注意剧情后可以回收宝箱。同时这里还可以与NPC对话接到2个委托任务。先回到监狱，通过**盗贼の拔け道**进入**ガルド**收容所进入B1F，这里的区域很大但实际上并没有太好的东西，敌人也是半吊子，惟一需要注意的是在最中间的房间内可以获得一个转职道具**“シャ－マンの职札”**（正中央从上往下数第三个房间内），千万别错过了。另外还有上方房间里的“憎恶の键”。进入B2F后先取得右上方房间内的“愤怒の键”，在中央的大房间内需要踩下绿色的机关才能打开通路（旁边一宝箱的房间暂时无法进入，通关后才能打开），通过B2F到达**ガルド**收容所－秘匿通道1，在中央的房间会遭遇BOSS**エンベラ－の盾**。胜利后进入通路2，这里的敌人不强但会使用混乱状态攻击，100级的宝箱陷阱也多为单体即死，探索的时候一定要小心。在这里有两条道路可走，但其实上方往下层的通路暂时是无法进入的，往下方的通道走可以到达监狱的B3F，在这里先踩下绿色的机关，然后从两边绕到地图最前方与皇帝见面，将其第一形态击破后，他会进化为第二形态。将该形态打倒后就会出现游戏的STAFF名单了。不过剧情并没有完结，更大的阴谋还在继续。





BOSS エンベラ－の盾

BOSS的物理攻防以及HP都非常高，再加上后面有一大堆的帝国兵助阵，非常难缠。建议给全员加魔法防御后快速干掉

后方的回复单位，阻止敌人回复HP。如果BOSS冲上来的话，让队伍里的战士使用挑衅吸引他的注意力，给我方后援赢取时间。只要将敌人的后援清理干净，BOSS就没什么威胁了，上去硬拼很快就能干掉他，ブ–スト槽一满就立刻放吧，别让敌人抢先了。

BOSS キングスソウル

老实说根本不能算是最终战，皇帝召唤出来的历代皇帝之魂虽然攻击力很高，但HP相当低，几刀下去就可以解决他们，建议最后对付皇帝，他除了能力高外，还会利用地上的机关来进行转移，同时释放全员全能力下降的魔法，前期追着他打明显得不偿失，等清理干净再来打会比较效率。另外，玩家踩在机关上是可以将其关闭的，后期别忘记利用。

BOSS ブラッディ エンベラ–

这场战斗才是BOSS真正的实力，相比较第一场战斗，所有敌人的能力都大幅上升，如果被抢先开启了ブ–スト状态的话，死人速度非常快，根本没时间救出来。本战最大的难点在于BOSS会使用一招范围很广的群体攻击魔法，伤害可以上千，释放时要是我方角色全聚集在一起的话被一击全灭也是很常见的，再加上BOSS还有手下助阵，就更不用说了。本战比较安全的打法是：队伍中必须有一名高级魔法师，最好将魔法师的所有技能学满，这样可以最大程度地强化魔法师的魔法攻击力，给魔法师装备防御麻痹状态的装饰品，并将所有指令换成陨石魔法（コメット）增加攻击力，其他角色装备各种复活药和回复药并强化角色的HP，特别是物理型近战职业。战斗开始后自己操作魔法师，与敌人拉开距离后疯狂使用陨石魔法，不要在意同伴的安危，争取在BOSS释放大范围魔法前将他的手下全部干掉，这样即使最后被BOSS的魔法导致所有同伴战斗不能的话也有足够的时间救回来，只剩下BOSS一人的话战斗就简单多了，全员分散开慢慢和他打游击战，胜利一定属于玩家。



通关要素

通关后可以保存游戏的进度，读取后玩家会以囚人的身分转生（之前没练过该职业的话等级会变成1），前往工会和シャルロット对话可以拿回之前的装备，同时也可以随时到最下层施设进行转职并继续游戏，另外还会开启两个隐藏迷宫。

玩后感

相比前两作，游戏将战斗方式改为了无缝式的即时战斗，这一大改变让战斗的节奏和爽快度大幅上升。游戏的画面在PSV上算是中上水平，音乐则比较没特点，玩过后难以留下印象。系统的丰富度恰到好处，中期培养角色进行转职后，如何搭配职业的技能来培养角色就成为了游戏的一大乐趣，再加上海量的支线任务，游戏时间有很高的保障。迷你小游戏也算是吸引大量宅男购买的巨大原因（笑）。算是近期难得、进步也比较明显的佳作。而要说本作的最大缺点，莫过于冗长而又频繁的读盘，不禁让人怀疑这真的是次世代的游戏？不过据说厂商也已经在解决这个问题，有望在一个月内通过DLC来提高读盘速度。



作为“《召唤之夜》系列”时隔6年的原创续作，本作不少地方都做了新的尝试，可以看出制作方为延续这个系列还是下了一番工夫的，下面就让我们来看看这款新生的《召唤之夜》吧。

S・RPG	战略角色扮演	PSP
召唤之夜5		
サモンナイト5		
NBGI	日版	2013年5月16日
1人	5980日元	无对应周边

系统详解

角色能力解说

①职业：角色当前的职业，如果有多种职业的话，可在能力界面里的“クラス”中切换。

②能力数值：

AT：攻击力，影响输出的物理伤害。

DF：防御力，影响受到的物理伤害。

MAT：魔法攻击力，影响输出的召唤术和魔法伤害。

MDF：魔法防御力，影响受到的召唤术和魔法伤害。

TEC：技巧，影响命中和回避。

LUC：运气，影响部分技能的发生几率以及异常状态的附加成功率。

③移动力：靴子图标表示角色的移动力，上下箭头表示角色的上下移动力，当一个地形的高度差大于这个数值时角色将不能通过。

④经验值：经验值在完成关卡后获得，可用来在能力界面里的“レベル”中为角色提升等级，或是在“スキル”一项的“スキル取得”里习得新技能。

⑤升级点数：升级获得的点数，可由玩家自由分配给除LUC外的能力。

⑥召唤术等级和属性耐性：左边一排为角色的召唤术等级，从高到低分为S、A、B、C、D五种，字母越高能使用的召唤术就越强力，如果没有字母则不能使用该属性的召唤术。右边一排为角色对该属性召唤术的耐性，0为无修正，为正数时受到的该属性伤害减少，为负数时受到的该属性伤害增加。

ZOC

技能斗气和威压可在角色身边形成ZOC，ZOC是控制区域（Zone of Control）的缩写，可以理解为角色身边无形的墙壁，只要敌方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下，ZOC越大这个区域的范围也越大。

方向与体型补正

当单位交战时，被攻击方的所面朝的方向会对双方的攻击力、命中率和反击率产生影响，最理想的就是从背面攻击敌人，这样伤害和命中率都会大幅提高，同时被敌人反击的几率也会降低，其次是侧面，而正面则无修正。玩家可以通过□键来改变我方单位的面朝方向，避免将侧面和背面暴露给敌方。

体型补正则是对敌方大型单位时才有的要素，因为大型单位所占的格子多，召唤术等范围攻击打到的格子越多伤害也会越高。

支援召唤

支援召唤主要的作用是使用召唤术时借助身边同伴的力量来增强效果，步骤为使用召唤术时选最上方的“**サモンアシスト**”，然后会出现一个黄色的范围，这时再用□键标记好要协力的角色按○键确定，接着再像正常步骤一样使用召唤术就能使出支援召唤了。支援召唤的具体效果根据支援召唤的人数而定，一个人时为减少召唤术消耗的MP；两个人时为增加威力；三个人时为增加射程；四个人时为将使用者的召唤术等级提高一段。



召唤术

和以前的作品不同，本作不再是通过契约组合的方式来做成召唤兽，而是每名召唤师都有自己的专有召唤兽，被称为响友，战斗中可以召唤出自己的响友使用召唤术，并且随着流程的推进响友会习得更多新的召唤术。除了响友外，游戏中还有一种被称为召唤盟友的召唤兽，这是共有召唤兽，只要能使用该属性召唤术就能召唤，不过不像响友一样可以培养，召唤术都是固定好的，以下是所有召唤盟友的入手方法。

属性	名称	入手方法
机	ゴレム	第4话中击破ゴレム
机	ドリトル	完成任务No.13“机兵の盟友试练”
机	ラディリア	完成20个任务后在第10话以后入手
鬼	ナガレ	第3话中击破ナガレ
鬼	シシコマ	完成任务No.14“鬼妖の盟友试练”
鬼	ライジン	完成任务No.30“鬼の盟友试练”
灵	ペコ	第1话中击破ペコ
灵	ホ－リ－シ－プ	完成任务No.15“灵精の盟友试练”
灵	天使キュアラ	完成任务No.31“天使の盟友试练”
兽	テテ	第5话中击破テテ
兽	スライムポット	完成任务No.16“幻兽の盟友试练”
兽	エウリカ	完成任务No.32“妖精の盟友试练”

关于MP

本作角色的MP最初都为50，当攻击敌人、被敌人攻击和击破敌人时都能得到回复，最大为200。回复量根据双方的等级差变动，如果用敌人的弱点耐性将其击破的话回复的MP还会少量增加。

觉醒强化

当MP达到100时角色可以进行觉醒，一定回合内能力强化的同时还能使用威力巨大的觉醒专用技能，不过每个角色一关只能觉醒一次。要注意主角的觉醒条件和其他角色有些不同，除了MP要在100以上外，还需要响友在场并且MP也在100以上，觉醒后响友的能力会下降，同时部分技能会变得不能使用，如果觉醒中响友被击破，状态也会随即解除。

设施介绍

大家さんの店

ショップ：买卖装饰品和道具。当获得料理菜单后，商店就会贩卖新的料理，全料理菜单入手方法如下。

占い：查看和同伴的好感度以及恶业值（最后一项）。

人生やり直し：降低角色的等级，虽然会使角色能力下降，不过学会的技能是保留的。每降一级需消费一个恶魔の秘药。

掘り出し物：用勇气奖牌换取珍稀饰品。

名称	效果	价格	入手方法
豪快海贼ナベ	HP80 回复	800b	第 3 话钓鱼点数换取（500）
ビタミンサラダ	HP25 回复，毒恢复	350b	任务 No.22 的战利品
头脑メイセキ串烧	HP30 回复，混乱恢复	400b	第 3 话第 2 战的战利品
大辛ハ－ブドッグ	HP40 回复，气绝恢复	500b	任务 No.23 的战利品
シャッキリ野菜	HP55 回复，毒・睡眠恢复	750b	第 5 话第 1 战的战利品
星空のプリン	HP70 回复，混乱・毒恢复	900b	任务 No.24 的战利品
モカ・マッタリ	MP20 回复，睡眠恢复	2100b	第 6 话大家さんの店对话后
まかないカレ－	HP110 回复，毒恢复	1200b	第 8 话大家さんの店对话后
ごほうびパフェ	MP30 回复	3000b	第 7 话钓鱼点数换取（8500）
超满腹グリル	HP280 回复	2800b	任务 No.36 的战利品
激烈大冒险ナベ	HP170 回复，气绝・混乱・封印恢复	2000b	任务 No.37 的战利品
秘传旨味タコ焼き	HP75 回复，气绝・混乱・封印・毒・睡眠恢复	1250b	第 9 话钓鱼点数换取（10000）
ファミ通サンド	HP100 回复，气绝・封印恢复	1000b	日本游戏杂志专用 DLC
电击バ－ガ－	HP100 回复，混乱・睡眠恢复	1000b	日本游戏杂志专用 DLC

锻冶工房

武装锻强：提升武器的数值和让部分武器习得新技能，可强化的包括 AT、MAT、TEC 和会心率，另外还能消耗装饰品给武器附加上特别能力。

响命石练磨：强化响友的召唤石，除了能习得更多的召唤术外，还能强化召唤师的觉醒后能力、增加初期 MP、减少技能的 MP 消费和延长觉醒时间。

异世界调停机构

再战：挑战以前的剧情战斗，用来达成错过的勇气战斗条件，不过已经达成的条件再次达成后也不会获得奖牌。

ミッション：相当于以前的自由战斗和无限界廊的结合，可用来练级和赚钱，另外完成部分任务后还能获得新职业、新技能和新召唤盟友。以下是全任务的资料。

编号	难度	名称	推荐等级	可获得经验值	解锁条件	特别报酬
1	★ 0.5	武斗训练・序	3	3060	初期任务	—
2	★ 1.5	武斗训练・绊	15	4200	获得队伍能力“负けず嫌い”后	队伍能力“仲间に托す思い”
3	★ 1.5	武斗训练・援	15	5200	第 8 话トルク加入后	队伍能力“支え合い精神”
4	★ 1	武斗训练・命	11	3600	获得队伍能力“祝福の玉”后	队伍能力“奇迹の玉”
5	★ 1.5	武斗训练・神速	17	4700	アベルト或イエンファ习得技能“狮子奋迅”后	队伍能力“再行动コ－ル”
6	★ 1	武斗训练・不屈	16	3300	第 5 话第 2 战中击破アトシュ	队伍能力“不屈の斗士”
7	★ 1.5	奥义会得の仪・响命	15	2300	主人公的技能强化格数合计在 15 以上	主人公的觉醒响命术
8	★ 2	奥义会得の仪・迅雷	18	2500	アベルト的技能强化格数合计在 15 以上	アベルト短刀专用觉醒奥义“霸刃冲・天雷”
9	★ 2	奥义会得の仪・樱凛	18	2500	イエンファ的技能强化格数合计在 15 以上	イエンファ细剑专用觉醒奥义“剑舞・樱凛华斩”
10	★ 2	奥义会得の仪・心铁	18	2500	トルク的技能强化格数合计在 15 以上	トルク大剑专用觉醒奥义“バスタ－ブレイク”
11	★ 1.5	单独武斗训练・技	12	1700	主人公物理攻击击破数达到 50	主人公职业“武装调停师”
12	★ 1.5	单独武斗训练・召	12	1700	主人公召唤术击破数达到 50	主人公职业“响命特务官”
13	★ 1.5	机兵の盟友试练	12	7000	机属性召唤术的击破数达到 50	召唤盟友“ドリトル”

编号	难度	名称	推荐等级	可获得经验值	解锁条件	特别报酬
14	★ 1.5	鬼妖の盟友试练	12	7000	鬼属性召唤术的击破数达到 50	召唤盟友“シシコマ”
15	★ 1.5	灵精の盟友试练	12	7000	灵属性召唤术的击破数达到 50	召唤盟友“ホ－リ－シ－プ”
16	★ 1.5	幻兽の盟友试练	12	7000	兽属性召唤术的击破数达到 50	召唤盟友“スライムポット”
17	★ 3	奥义获得の仪・爆热	26	1600	カリス的响命石强化到 14 段阶	合金无线机
18	★ 3	奥义获得の仪・血盟	26	1600	ソウケン的响命石强化到 14 段阶	红莲札
19	★ 3	奥义获得の仪・现身	26	1600	シ－ダ的响命石强化到 14 段阶	魔石のピアス
20	★ 3	奥义获得の仪・响碧	26	1600	ルエリィ的响命石强化到 14 段阶	不思议な壶
21	★ 1.5	警察骑士团式特别训练	14	4100	第 8 话	アベルト职业“特命闪剑士”，イエンファ职业“银穿の特务骑士”
22	★ 0.5	驿周边巡回任务	4	5800	第 2 话	—
23	★ 1	仓库街の治安回复任务	8	7400	第 4 话	—
24	★ 1.5	农场救护	11	9000	第 6 话	—
25	★ 1.5	真红の锁追迹调查	13	11600	第 8 话	—
26	★ 2	不审人物取缔り	18	15000	第 10 话	—
27	★ 2.5	防卫机械の性能试练	23	18000	第 12 话	—
28	★ 2.5	冥土兽扫讨任务・Ⅰ	28	24000	第 14 话	—
29	★ 2.5	冥土兽扫讨任务・Ⅱ	28	24000	第 14 话	—
30	★ 2.5	鬼の盟友试练	22	13100	第 11 话	召唤盟友“ライジン”
31	★ 2.5	天使の盟友试练	22	13100	第 11 话	召唤盟友“天使キュアラ”
32	★ 2.5	妖精の盟友试练	22	13100	第 11 话	召唤盟友“エウリカ”
33	★ 3.5	上级训练・机界 1	36	77500	第 14 话以后，完成任务数达到 25 个	主人公职业“绊の护り手”
34	★ 3.5	上级训练・鬼妖界 1	38	84000	完成任务 No.33	イエンファ职业“龙神守护骑士”和专用装饰品“樱花队章”
35	★ 4	上级训练・灵界 1	40	92000	完成任务 No.34	シ－ダ职业“秘法の守护者”和专用装饰品“秘传ケ－キレシピ”
36	★ 4	上级训练・幻兽界 1	42	80000	完成任务 No.35	アベルト职业“疾风の隐密警士”和专用装饰品“皆传目录”
37	★ 4.5	上级训练・机界 2	44	109000	完成任务 No.36	—
38	★ 4.5	上级训练・鬼妖界 2	46	118000	完成任务 No.37	—
39	★ 5	上级训练・灵界 2	48	127000	完成任务 No.38	—
40	★ 5	上级训练・幻兽界 2	50	137000	完成任务 No.39	王の书

迷你游戏

本作的迷你游戏只保留了钓鱼一个，不过玩法和以前有所变化，抛竿后要根据画面提示按下按键，只有全部按键成功才能钓上鱼。并且本作还增加了钓竿和鱼饵的种类，不同的钓竿和鱼饵钓上的鱼也是不同的。钓上的鱼会换算成点数，用来交换商店里买不到的道具。下面列出钓竿和鱼饵的入手方法，并推荐几个比较实用的钓竿和鱼饵组合。



钓竿名	入手方法	时期
古びた竿	初期	第3话以后
竹竿	钓鱼点数换取（1500）	第3话以后
物干し竿	任务No.23的战利品	第4话以后
カ–ボン制の钓竿	钓鱼点数换取（4500）	第6话以后
大校长の竿	钓鱼点数换取（10000）	第10话以后
名人の钓竿	任务No.27的战利品	第12话以后
钓圣の钓竿	钓鱼点数换取（20000）	第13话以后
龙神の钓竿	任务No.37的战利品	第14话以后

鱼饵名	入手方法	时期
ミミズ	初期	第3话以后
ニボシ	任务No.23的战利品	第4话以后
きゅうり	任务No.4的战利品	第4话以后
おいも	钓鱼点数换取（2000）	第5话以后
スルメ	任务No.24的战利品	第6话以后
マタタビ	钓鱼点数换取（3500）	第7话以后
ネリ饵	第8话第2战的战利品	第9话以后
トビウオ	钓鱼点数换取（5000）	第9话以后
コエビ	任务No.26的战利品	第10话以后
ブロンズルア–	任务No.34的战利品	第14话以后
シルバ–ルア–	钓鱼点数换取（10000）	第11话以后
ゴ–ルデンルア–	任务No.36的战利品	第14话以后

カ–ボンの竿+コエビ
以钓ゴ–ルデンフィッシュ为主的组合，一条ゴ–ルデンフィッシュ平均有300点，而且按键也不复杂。
物干し竿+トビウオ
マグロ和トラフグ的点数都不少，不过要注意マグロ有时会有3个键。
大校长の竿+シルバ–ルア–
以钓スッポン为主的组合，虽然平均的点数只有250点，不过一旦钓到大小金冠的话就能入手2800点。



异常状态

本作的异常状态附加分为了几率型和累积型两种，几率型为攻击时一定几率附加，累积型为当累积值达到100时附加，具体的几率和累积数值因技能和召唤术而异。

累积型

气绝：不能做任何行动，待机类型和ZOC的效果消失，受到攻击状态也不会解除。

毒：每回合减少HP。

睡眠：不能做任何行动，待机类型和ZOC的效果消失，受到攻击状态解除。

冥令支配：部分冥土系敌人的专用异常状态攻击，中了这个状态的我方到关卡结束为止都会变成敌军，只能通过主角或响友的技能“命净の光辉”来解除，另外如果我方全员都中冥令支配状态就会Game Over。

几率型

混乱：无法进行任何操作，ZOC效果消失，并且不分敌我攻击最近的单位，受到攻击状态解除。

封印：无法进行消耗MP的行动。

勇气战斗系统&队伍能力

勇气战斗系统为在战斗中给出的各种限制条件，如果能完成的话就能入手勇气奖牌，用来换取队伍能力（パ–ティ能力）和珍稀装饰品。条件分为共通和额外两种，共通条件是每关固定的5个，包括战斗开始后我方先命中对手、使用响命觉醒或铭约觉醒、同时击破2个以上敌人、回复道具的使用数量在3个以下（包括料理）、不能有角色死亡。额外条件则根据每关而异，具体内容会在流程部分列出。

队伍能力为对我方全体的有利效果，在自室的主菜单按“パ–ティ能力”→“取得”能消费勇气奖牌换取队伍能力，另外还有一些队伍能力为角色加入时获得。队伍能力分为绿色的被动能力和黄色的主动能力两种，和前作不同的是队伍能力在入手后并不会马上生效，还需要选“セット”将能力设置，这样被动能力才会生效，而主动能力在设置后还需要消耗BP来使用。可设置的能力数根据队伍点数（PP）而定，最初的PP为4，不同技能所占用的PP也不同，通过换取パ–ティポイント+1能让PP增加。

使用主动能力的BP为战斗中画面右上

方显示的黄色数值，战斗开始时为 50，当击破比自己等级高的敌人或达成勇气战斗条件时就会增加，最大为 200。除了使用主动的队伍能力会消耗 BP 外，击破比自己等级低的敌人或我方有人被击破都会使 BP 减少，当减为 0 时就会 Game Over。

队伍能力一览

通过奖牌换取的队伍能力

名称	效果	BP	PP	所需奖牌
成分强化	回复道具的回复量上升 20%（料理除外）	–	1	15
适材适所	技能的消费 MP 减少 10%	–	1	50
用心の心得	我方受到的反击伤害倍率减少，减少量为每 10BP 下降 2	–	1	30
挫けない心	角色死亡时减少的 BP–10	–	1	20
負けず嫌い	BP 为 0 时也不会 Game Over	–	1	20
勇气の绊	BP80 以上时，击破敌人获得的 MP 量 +2	–	1	25
集中コ－ル	我方的回避率上升 20%	–	1	20
弱点看破	我方的命中率上升 20%	–	1	20
いやしの玉	我方出击单位的 HP 回复 30%	30	2	10
祝福の玉	我方出击单位的 HP 回复 50%，气绝・混乱・封印・毒・睡眠回复	50	2	30
绝对防御の阵	我方出击单位在 5 回合里可让一次攻击无效化（凭依效果优先）	50	2	45
四界の知识	我方出击单位在 5 回合里四种属性的耐性上升 25 上升（凭依效果优先）	25	1	25
作战会议	我方的会心攻击伤害增加，增加量为每 20BP 上升 1%	–	1	10
治愈フィ－ルド	场下单位的 HP 回复量上升 5%	–	1	10
パ－ティポイント +1	PP 变为 5	–	–	5
パ－ティポイント +1	PP 变为 6	–	–	10
パ－ティポイント +1	PP 变为 7	–	–	15
パ－ティポイント +1	PP 变为 8	–	–	20
パ－ティポイント +1	PP 变为 9	–	–	25
パ－ティポイント +1	PP 变为 10	–	–	30
パ－ティポイント +1	PP 变为 11	–	–	35
パ－ティポイント +1	PP 变为 12	–	–	40

角色加入时获得的队伍能力

角色名	技能名	效果	BP	PP
–	交代	用场下单位交换场上单位	10	1
主人公	リ－ダ－の器	击破敌人时上升的 BP+3	–	1
ダイス	防御シ－ルド	我方出击单位在2回合里受到的通常攻击倍率减半（凭依效果优先）	50	2
カゲロウ	清めの炎	恢复一名角色的气绝・混乱・封印・毒・睡眠状态	10	1
スピネル	ホ－リィエ－ル	一名角色在 5 回合里 DF+20、MDF+15（凭依效果优先）	10	1
ペリエ	パワ－チャ－ジ	我方出击单位在 2 回合里的通常攻击倍率上升 20（凭依效果优先）	30	2
响友	命净の护光	我方全员的“冥令支配”耐性上升	–	1
アベルト	痺れクナイ	取消 1 名敌人的反击	–	1
イエンファ	威吓射击	取消 1 名敌人的行动	–	1
メテオラ	机界护法阵	我方全员机属耐性上升，上升量为 5%+（当前 BP/20）%，不计小数点	–	1
カリス	气付け注射	恢复一名角色的气绝・混乱・封印・毒・睡眠状态	10	1
カズラマル	妖界护法阵	我方全员鬼属耐性上升，上升量为 5%+（当前 BP/20）%，不计小数点	–	1
ソウケン	札缚り	让敌方 1 名敌人陷入异常状态	–	10
フロ－テ	灵界护法阵	我方全员灵属耐性上升，上升量为 5%+（当前 BP/20）%，不计小数点	–	1
フロ－テ	位置交换	让任意两个单位交换位置	20	1
シ－ダ	支援ヒ－ル	一名角色的 HP 回复 20%	10	1
プリモ	鬼さんこちら	让范围内的单位改变朝向	10	1
ルエリィ	チアガ－ル	一名角色 5 回合内 DF+20、MDF+15（凭依效果优先）	10	1

角色名	技能名	效果	BP	PP
トルク	武器知识	我方受到的通常攻击伤害倍率减少，减少量为5+（当前BP/20），不计小数点	–	1
アンヴィル	幻兽界护法阵	我方全员兽属耐性上升，上升量为5%+（当前BP/20）%，不计小数点	–	1
アトシュ	ハイエナの嗅觉	押收成功率100%	–	1
エクセラ	ブ－イング	混乱的附加成功率上升，上升量为每10BP上升1%（初期蓄积值+5）	–	1
ヴェロ－チェ	シ－リングコ－ル	封印的附加成功率上升，上升量为每10BP上升1%（初期蓄积值+5）	–	1
ゴレム	钢铁の守り	待机型“バスタ－ブロック”和“ブロック”的发生几率上升	–	1
ドリトル	ドリルブレイク	BP100以上时、敌军单位技能ハ－ドボディ的物理伤害减轻效果下降	–	2
ラディリア	セ－フコ－ト	不容易中气绝・混乱・封印・毒・睡眠等状态	–	1
ナガレ	战技指导	战斗报酬获得的经验值上升10%	–	1
シシコマ	金运向上	战斗报酬获得的金钱上升10%	–	1
ライジン	气炎万丈	我方每回合开始时BP+3	–	3
ペコ	スパ－クル	气绝攻击的蓄积值上升，上升量为每20BP上升1（初期蓄积值+5）	–	1
ホ－リ－シ－プ	ウ－ルドリ－マ－	睡眠攻击的蓄积值上升，上升量为每10BP上升1%（初期蓄积值+10）	–	1
天使キュアラ	ホ－リィベル	参与支援召唤的角色消耗MP–5	–	1
テテ	元气100%	我方全员最大HP+10%（基础值不计装饰品上升的量）	–	1
スライムポット	ポイゾリン	毒攻击的蓄积值上升，上升量为每10BP上升1（初期蓄积值+10）	–	1
エウリカ	ヒ－リングアロマ	我方回合开始时，出击单位的HP回复1%，每50BP回复量加1%	–	2

通过特殊条件获得的队伍能力				
名称	效果	BP	PP	获得方法
勇者の传记1卷	取得经验值1.5倍	–	1	通关1次
勇者の传记2卷	取得经验值2倍	–	1	通关2次
勇者の传记3卷	取得经验值2.5倍	–	1	通关3次
勇者の传记4卷	取得经验值3倍	–	1	通关4次
勇者の传记5卷	取得经验值4倍	–	1	通关5次
海贼便当	剧情战斗开始时获得一个海贼便当（不能和お手制便当同时设置）	–	1	继承《召唤之夜3》的存档
お手制便当	剧情战斗开始时获得一个お手制便当（不能和海贼便当同时设置）	–	1	继承《召唤之夜4》的存档

关于换人

通过队伍能力的“交代”，战斗中可以将未出击的角色换上场，替换场上的角色。未出击或换下场的角色HP和MP都能得到回复，HP为每回合回复10%，MP为每回合回复10（到100为止）。并且只要换下场的角色是未行动的，那换上场的角色可以继续行动，不过要注意处于觉醒和异常状态中的角色是不能交换的。

恶业值

本作也有恶业值（カルマ值）的设定，不过由于没有了对话选项，所以只有在战斗中我方角色战斗不能时才会累积。当恶业值达到一定以上主人公会获得专用职业“禁厄术师”，并且进入Bad Ending。恶业值的高低可在商店里确认。

职业获得

每名角色都有两种或以上的职业，和以前通过升级获得新职业不同，本作除了升级外，还有许多职业需要满足特别的条件后才会出现，以下是所有角色的职业获得方法。

主角	
职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv12
武装调停官	完成任务No.11
响命特务官	完成任务No.12
绊の护り手	完成任务No.33
禁厄术士	恶业值在3以上，第13话前往集いの公园获得

スピネル	
职业名称	出现条件
守护天使	Lv14
悠久たる闪天使	武器的AT强化达到6次
无限なる星天使	技能エンゼルシャイン、プランフラッシュ、ディ・アウロ－ラ的击破数达到30以上

ペリエ	
职业名称	出现条件
はらぺこプリンセス	Lv14
まじかるクイ－ン	技能アイスコフィン、アイスベルグ的击破数达到 30 以上
ぽかぽかクイ－ン	DF 和 MDF 的升级加点合计在 50 以上

カゲロウ	
职业名称	出现条件
鬼焰童子	Lv14
击炎剑豪	TEC 的升级加点在 30 以上
红莲法师	技能アヤカシノヒ、カエンノアラシ的击破数达到 30 以上

ダイス	
职业名称	出现条件
钢铁机兵	Lv14
闪の魔导机兵	技能プラズマボルト的击破数达到 30 以上
优しき电钢超人	DF 和 MDF 的升级加点合计在 50 以上

アベルト	
职业名称	出现条件
魔导特警士	Lv13
特命闪剑士	完成任务 No.21
疾风の隐密警士	完成任务 No.36

イエンファ	
职业名称	出现条件
樱花の特务骑士	Lv13
银穿の特务骑士	完成任务 No.21
龙神守护骑士	完成任务 No.34

カリス	
职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv14
铁攻特务官	武器的 AT 强化达到 5 次
机巧特命官	召唤术的击破数达到 50

ソウケン	
职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv13
大妖の血盟术师	凭依召唤术的成功次数达到 50
暴妖の荒法师	召唤术的击破数达到 50

シ－ダ	
职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv13
猛攻淑女	武器的熟练度提升到 Lv3
秘法の守护者	完成任务 No.35

ルエリィ	
职业名称	出现条件
未来の新星	Lv14
爆斗少女	物理攻击的击破数达到 50
调停召唤师	MAT 和 MDF 的升级加点合计在 50 以上

トルク	
职业名称	出现条件
明星の锻冶师	Lv15
击铁の锻冶师	铳的熟练度提升到 Lv3
未来の锻圣	DF 和 MDF 的升级加点合计在 50 以上

アトシュ	
职业名称	出现条件
真红の凶锁	Lv27

エクセラ	
职业名称	出现条件
双响の歌姬	Lv27

エクセラ加入方法

1. 第 2 ～ 5 话期间的夜会话至少选过一次シ－ダ。
2. 第 5 话的第一战完成额外勇气战斗条件（13 话第一战之前通过再战取得也可以），这样夜会话后会看到シ－ダ的特别剧情。
3. 满足以上 2 个条件在第 13 话的第一战后加入。

流程攻略

第0话 はじまりの梦

这话没有战斗，剧情对话中的选项会决定响友的人选。

属性	名称	选项
机属性	ダイス	かっこいいマフラ－
鬼属性	カゲロウ	かっこいいバンダナ
灵属性	スピネル	かわいい花かざり
兽属性	ペリエ	かわいいハンカチ

第1话 界境都市セイヴァ－ル

カフェ＆バ－・自宅前

会话：大家さん
（“自室”和“大家さんの店”功能开放）
会话：响友
会话：ご近所さん・ク－タ
↓



繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：？？？（ルエリィ）
会话：炎妖・オニビエモン
会话：店员・パイナ



异世界调停机构・本部
会话：管理官さん
（イエンファ加入）



异世界调停机构・本部
会话：イエンファ



セイヴァ－ル响界学园
会话：イエンファ



异世界调停机构・本部
会话：イエンファ
（战斗训练，任务 No.1 解禁）



异世界调停机构・本部
（异世界调停机构功能开放）
会话：管理官さん



召唤师通り
会话：物知り老・シルトン



繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：イエンファ

カフェ＆バ－・自宅前
会话：响友
会话：主人公
（入手キッカの实、爱情お守り）



タ－ミナルストリ－ト
会话：イエンファ（EVENT）



战斗・VS タケシ－
胜利条件：击破全部タケシ－
失败条件：1. 我方任意一人战斗不能　2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
敌全灭	3
同时击破两个巨大タケシ－	5

战利品：紫魔の不纯石／绿魔の不纯石／透魔の不纯石／铁矿石／黑の矿石 /F エイド／设定イラスト 02/ アニメカット 01

只要击破全部的タケシ－就可过关，注意タケシ－和ペコ都有远距离攻击，将它们引出来后要一口气接近并消灭，否则很麻烦。另外击破ペコ的话可以将其追加为召唤盟友。要完成一般勇气战斗条件里的同时击破两个敌人有一定难度，必须要让主角响命觉醒，而且敌人站一起的机会可遇不可求，推荐等有了范围攻击召唤术后再完成。





タ－ミナルストリ－ト
会话：少女・ピノ

（从红色箭头前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス
会话：作业机・フロット β



シルタ－ン特区・风雷乡
会话：イエンファ
会话：一眼鬼・イチロウ



サプレス特区・水晶の森
会话：イエンファ
会话：天使娘・キュアラ

メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：イエンファ
会话：ボアレス族・イノダ

（回到街中心部）

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：イエンファ（EVENT）

战斗・VS 巨大タケシ－
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能　2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方出击单位各击破 1 个以上敌人	5
我方单位不陷入濒死	3

战利品：黑魔の不纯石 / 朱魔の不纯石 / 铁矿石 / 黑の矿石 /F エイド / ゲドッグ－の叶 / 设定イラスト 17

敌方 Leader 是两个巨大タケシ－，HP 非常高，所以最好是全灭其他敌人后再来对付，这样还能完成第一个额外勇气战斗条件。对付巨大タケシ－时要注意它的范围远程攻击，推荐分散开用远程攻击来打（イェンファ和アベルト都可以通过武器交换变更为远程攻击），这样还可以减少反击的伤害。要完成第二个额外勇气战斗条件的话可以先把等级较低那个巨大タケシ－打到濒死，这样它就会全力撤退，然后再把另一个引到它身边将 HP 削减到 100 左右，最后让主角响命觉醒后同时击破。

第2话 忘れものは何ですか

（任务 No.22 解禁）

カフェ＆バ－・自宅前
会话：大家さんの店
会话：イェンファ

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：店员・パイナ
会话：车掌・ゴレイン

↓

异世界调停机构・本部
会话：星光の圣精・ペコ
会话：管理官さん
（カリス＆メテオラ、ソウケン＆カズラマル加入）

↓

异世界调停机构・本部
会话：响友

↓

召唤师通り
会话：探检家？・ワンダ

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：恼める男・カエロ
会话：？？？（シ－ダ）
（シ－ダ＆フロ－テ加入）

↓

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：アベルト
（アベルト加入）

↓

タ－ミナルストリ－ト
会话：主妇・クニエ

↓

カフェ＆バ－・自宅前
会话：大家さん

↓

锻冶师街
会话：主人公
（锻冶工房功能开放）

↓（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス
会话：车掌系・ライザ－
会话：整备系・スマイラス

↓

シルタ－ン特区・风雷乡
会话：水妖・ナガレ

↓

サプレス特区・水晶の森
会话：主人公（EVENT）
会话：ウィルオ－ブロス

↓

メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：ガルフル族・バウル

↓（回到街中心部）

カフェ＆バ－・自宅前
会话：大家さん

↓

里通り
会话：小恶魔・プチデビル

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：シ－ダ

↓

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：アベルト

↓

タ－ミナルストリ－ト
会话：カリス

↓

セイヴァ－ル响界学园
会话：ルエリィ

↓



异世界调停机构・本部
会话：主人公（EVENT）

战斗・VS ネジャ
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴
战利品：紫魔の不纯石 / 透魔の不纯石 / 铁矿石 / 黑の矿石 /F エイド / 设定イラスト 24/ 设定イラスト 30/ 设定イラスト 33/ 设定イラスト 34/ 设定イラスト 38

额外勇气战斗条件	奖牌数
用召唤术击破 5 个以上敌人	5

这关开始我方多了不少召唤师，可以多多活用召唤术，一来能减少被反击的伤害，二来能顺便完成额外勇气战斗条件，特别是カリス的机属性召唤术正好是敌人弱点，而且他还有解除异常状态的召唤术，在对付ポワグランジュ的睡眠攻击时能发挥很大的作用，所以一定要派他出场。另外还要注意敌方 Leader 和它身边的两个杂兵是一起行动的，对付其他敌人时注意不要靠得太近，以免将它引出来。

第 3 话 セイヴァ－ルは今日もいい天气

カフェ＆バ－・自宅前
会话：水栖兽・サハギョ

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：物知り老・シルトン

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：イエンファ
会话：店员・パイナ

召唤师通り
会话：学生・ノイ

セイヴァ－ル响界学园
会话：学生・ミミィ

异世界调停机构・本部
会话：アベルト（EVENT）
会话：ソウケン

集いの公园
会话：响友

选项・あの人って…?	
あの赤い发の男の人?	3 代男主角レックス作为钓鱼老师
あの白い帽子の女の人?	3 代女主角アティ作为钓鱼老师

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：イエンファ

锻冶师街
会话：？？？（トルク）

（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス
会话：资源系・エレキウス

シルタ－ン特区・风雷乡
会话：イエンファ

マキス埠头
会话：主人公（EVENT）

战斗・VS 盗贼团
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴
战利品：朱魔の不纯石 / 绿魔の不纯石 / 铁矿石 / 黑の矿石 / ゲドッグ－の叶 / 设定イラスト 35/ アニメカット 52

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破 15 个敌人	2
击破 20 个敌人	3
20 回合以内过关	3

这关每回合都会追加新的敌人，所以要达成击破 15 个敌人和击破 20 个敌人的额外勇气战斗条件是完全没问题的，关键在于还有 20 回合内过关的条件，必须一开始就马不停蹄往敌方 Leader 的方向推进，否则时间就可能不够。推荐兵分两路，清理了楼梯口的敌人后，派一个较强的物理攻击型角色从楼梯下方过去，攻击和反击并用沿路消灭不断出现的灯笼妖怪；主力部队则从上方走，用远程攻击和召唤术将不会主动出击的敌人引出来逐个击破。另外要注意击破敌人里的ナガレ可以将其追加为召唤盟友，还有从这关开始部分敌人身上会有绿色名字的装饰品，可以通过アベルト或イエンファ的押收技能夺取过来的（一定几率）。

战斗・VS 真红の锁
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破 5 个以上杂兵再击破 Leader	5

战利品：黑魔の不纯石 / 紫魔の不纯石 / ノウビル矿 / 黑の矿石 / アダマン矿 / レ－セ－の滴 / 设定イラスト 49/ アニメカット 41

敌人中大部分都是横向攻击型的，能打斜角，我方无法反击，所以一定要把待机类型全部改成防御。由于没有时间限制，要完成额外勇气战斗条件并不难，可以先把敌人身上的有用的装饰品都抑收了再说。敌方 Leader 不是横向攻击，不过有カウンター技能，反击伤害很高，最好用远程攻击或召唤术来打。

第4话 なつかしき学び舎

（任务 No.23 解禁）

异世界调停机构・本部
会话：ソウケン
会话：管理官さん
会话：召唤师・アプリ
↓
集いの公园
会话：主人公
↓
カフェ＆バ－・自宅前
会话：テテ
↓
繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：店主・オリエ
↓
警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：アベルト
↓
锻冶师街
会话：トルク
↓（前往郊外）
シルタ－ン特区・风雷乡
会话：ライジン
↓
マキス埠头
会话：船乘り・ドウバ－
↓
サプレス特区・水晶の森
会话：恶魔・シャドモ－ス
↓
深迷の森
会话：イエンファ
↓
イトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：ボアレス族・イノダ
↓（回到街中心部）
セイヴァ－ル响界学园
会话：主人公
会话：主人公（第二次）
会话：主人公（第三次）
会话：クレシア（第三次）
↓（前往郊外）
ロレイラル特区・アルトリクス
会话：主人公（EVENT）
↓
战斗・VS 暴走兵器
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 /2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
不陷入异常状态	3

战利品：黑魔の不纯石 / 透魔の不纯石 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黑の矿石 / 设定イラスト 55/ アニメカット 44

这关的额外勇气战斗条件并不难，会异常状态攻击的只有黄色的蜜蜂型敌人，用装备了能免疫混乱效果饰品的角色引过来后集中火力击破即可。要注意的是这关召唤盟友ゴレム位于地图的角落，和我方离得很远，而且不会主动出击，要赶在 BOSS 行动前过去，否则被 BOSS 挡住路的话就得费很大工夫。

第5话 结びつく心、响きあう魂

タ－ミナルストリ－ト
会话：少年・トロット
↓
警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：警察骑士・ミツキ
↓
繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：店员・パイナ
↓
召唤师通り
会话：奇术师・イルマ－
会话：モノアイン系长
↓
锻冶师街
会话：技师・ロルカス
↓



セイヴァール响界学园

会话：学生・ミミィ

↓

异世界调停机构・本部

会话：管理官さん

会话：シーダ

↓

警察骑士团・セイヴァール分队

会话：アベルト

↓（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス

会话：机兵・ゴレム



シルターン特区・风雷乡

会话：召福鬼・シシコマ



サプレス特区・水晶の森

会话：天使・アリエル



メイトルパ特区・ヴェルディアの町

会话：主人公（EVENT）

会话：カウヴル族・モルス



战斗・VS エクセラ＆ヴェローチェ

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
同一回合内击破エクセラ和ヴェローチェ	5

战利品：朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黑の矿石 / 设定イラスト 61

敌方 Leader 中的エクセラ有使 45 以下物理伤害无效的护罩，而ヴェローチェ则有使 60 以下魔法伤害无效化的护罩，最好使用对应的攻击方式来错开护罩。另外两人还有小范围的召唤术，不仅伤害高，而且还一定几率附带混乱效果，接近时切记不能扎堆，有条件的话可以给主力或回复型角色装上能防止混乱的装饰品。这关召唤盟友的位置很微妙，虽然看上去不会引出敌方 Leader，但实际上只要挡在召唤盟友前的杂兵行动，敌方 Leader 也会跟着行动，所以要先牵制住 BOSS，再派一到两名主力角色赶紧击破召唤盟友。

↓

战斗・VS 真红の锁

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2. ルエリィ战斗不能 3.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破アトシュ	5
ルエリィ击破 3 个敌人	3

战利品：黑魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黑の矿石 / 设定イラスト 57/ 设定イラスト 62/ アニメカット 09

这关ルエリィ会强制参战，她能力并不算高，在保护好她的同时记得给她击破 3 名敌人完成第二个额外勇气战斗条件。第一个额外勇气战斗条件的难度不低，因为アトシュ的等级高达 22，是一个非常棘手的敌人，要打的话就得把我方等级提升到现阶段的最高，并采取全主力阵容，开战后先打杂兵累积用来觉醒的 MP，敌方 Leader 可以先击破一个，再把另一个打到濒死无力化，完成这些后就可觉醒专心对付アトシュ了。アトシュ的攻击方式为远程，最好以他不能反击的召唤术和技能作为主要攻击手段。当然，如果现阶段打不过的话也不必勉强，只要不去惹他，他是不会主动攻击我方的。



第 6 话 奇妙な召唤术

（ルエリィ＆プリモ加入）

（任务 No.23 解禁）

カフェ＆バー・自宅前

会话：大家さんの店

↓

セイヴァール响界学园

会话：トルク

会话：クレシア

↓

繁华街・セイヴァールアベニュー

会话：ルエリィ

会话：花卖り・フロリア

↓

警察骑士团・セイヴァール分队

会话：警察骑士・ドラン

会话：イエンファ

（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス

会话：カリス
会话：机械人・ロ－ラン

↓

シルタ－ン特区・风雷乡

会话：鬼忍・シラカバ

↓

サプレス特区・水晶の森

会话：ホ－リ－シ－プ

↓

メイトルパ特区・ヴェルディアの町

会话：アベルト
会话：花の妖精・エゥリカ

（回到街中心部）

里通り

会话：主人公（EVENT）

↓

战斗・VS 真红の锁

胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
15 回合以内过关	3

战利品：朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黑の矿石 / 设定イラスト 61

这关アトシュ也会登场，不过他与胜利条件和额外勇气战斗条件都无关，所以打不打就根据个人喜好了。其他敌人中并没有太强的，惟一要注意的就只有包括敌方 Leader 在内的枪手的长距离攻击有点麻烦，推进时要保护好脆弱的召唤师，以免变成枪手的靶子。

第7话 迷いと导き

（商店、异世界调停机构、钓鱼点和锻冶工房暂时不能使用）

タ－ミナルストリ－ト

会话：カリス

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：イエンファ

↓

异世界调停机构・本部

会话：ジンゼルア总帅
会话：召唤师・アプリ

↓

セイヴァ－ル响界学园

会话：ルエリィ
会话：クレシア

（前往郊外）

シルタ－ン特区・风雷乡

会话：ライジン

↓

マキス埠头

会话：アベルト

（回到街中心部）

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：イエンファ（EVENT）
（商店、异世界调停机构、钓鱼点和锻冶工房恢复）

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：ギフト

（前往郊外）

暁星の丘

会话：ギフト（EVENT）

↓

战斗・VS ギフト

胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
由主人公击破ギフト	5

战利品：朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 大铁矿石 / ユ－ガ矿石 / キッカの实 / 设定イラスト 46/ アニメカット 38

敌方全体的魔防都不高，召唤师可以大展身手，特别是 HP 很高的冥土兽・巨原种，用范围魔法可以对其造成可观的伤害。ギフト的能力并不算太强，不过有见切技能，物理攻击对其命中率很低，同样用召唤术来打会轻松不少，记得最后由主角击破来完成额外勇气战斗条件。



第8话 学园防卫线

（任务 No.21 和任务 No.25 解禁）

セイヴァ－ル响界学园

会话：鬼人教师・ササメ

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：店员・パイナ
会话：花卖り・フロリア

↓

警察骑士团・セイヴァ－ル分队

会话：アベルト

↓

锻冶师街

会话：トルク

⬇

街はずれ

会话：响友

⬇



カフェ＆バ－・自宅前

会话：大家さんの店

会话：ご近所さん・ク－タ

⬇（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス

会话：钢削机・ドリトル

⬇

シルタ－ン特区・风雷乡

会话：イエンファ

⬇

メイトルパ特区・ヴェルディアの町

会话：スライム

⬇（回到街中心部）

セイヴァ－ル响界学园

会话：ルエリィ（EVENT）

⬇

战斗・VS 真红の锁

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2. トルク战斗不能 3.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
由トルク击破メドゥ	5
同一回合内击破メドゥ和ロギンズ	3

战利品：黑魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 大铁矿石 / ユ－ガ矿石 / オシャベリ－の叶 / 设定イラスト 48/ 设定イラスト 60/ アニメカット 35

这关トルク会强制参战，他的远程武器有 5 格的射程，可以多多活用。メドゥ除了 HP 多外并没什么特别，而且他还是大型单位，相应弱点的范围召唤术能对他造成可观的伤害，近身角色的话则要避免在同一个方向进行攻击，以免被他的范围攻击同时打到两个。另外还要注意由于メドゥ是 Leader，被击破就会过关，所以要获得这关的两个额外勇气战斗条件的话最好先将メドゥ和ロギンズ都打到濒死后，然后先击破ロギンズ，再用トルク击破メドゥ。

⬇

セイヴァ－ル响界学园

会话：トルク

⬇

セイヴァ－ル响界学园

会话：クレシア（EVENT）

（トルク＆アンヴィル加入）

⬇

战斗・VS 支配された真红の锁

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
5 回合内击破ロギンズ	5
全灭敌人过关	3

战利品：朱魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 // 铁矿石 / 铁刃矿 / ユ－ガ矿石 / 设定イラスト 50/ アニメカット 53

第一个额外勇气战斗条件很简单，ロギンズ的位置离我方并不远，全员压过去的话在限定的时间内击破并不成问题。击破ロギンズ后ギフト登场，他会每回合召唤 2 个援兵，虽然援兵的能力要弱不少，不过多起来还是很头疼的，而且这关的第二个额外勇气战斗条件还要求全灭敌人过关。推荐的打法是先将初始配置的敌人消灭完，再把敌方 Leader 打到濒死，然后专心对付ギフト和援兵，打完ギフト和援兵后击破 Leader 过关。

第9话 憧れの代償



异世界调停机构・本部

会话：シ－ダ

会话：管理官さん

⬇

セイヴァ－ル响界学园

会话：クレシア

会话：クレシア（第 2 次）

⬇

集いの公园

会话：3 代主人公

⬇

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：主人公

会话：店员・パイナ

⬇

锻冶师街

会话：トルク

⬇（前往郊外）

シルタ－ン特区・风雷乡

会话：天狗教师・バショウ

⬇

メイトルパ特区・ヴェルディアの町

会话：ボアレス族・イノダ

↓

ロレイラル特区・アルトリクス

会话：主人公（EVENT）

↓

战斗・VS エルスト

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
主人公在觉醒强化状态下击破エルスト	3

战利品：黑魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 透魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / ユ－ガ矿石 / アダマン矿 / 贤刃矿 / 设定イラスト 68/ アニメカット 36

这关的杂兵也会无限增援，不过由于全部都弱灵属性，使用的是灵属性的主人公或派シ－ダ出战可以打得很轻松，但要注意シ－ダ的上下移动力只有 2，是上不了出击位置右边高度为 3 的台阶的，得先下到低处再从中间的台阶上去，以免走冤枉路，要不使用队伍能力位置交换将她和已经上去的角色互换一下位置也可以。敌方 Leader 的 HP 很多，而且有范围攻击，接近时切记不可扎堆，推荐先让角色在其射程外的位置待机，等下回合再一口气冲上去，最后由觉醒的主人公击破来完成额外勇气战斗条件。



↓（回到街中心部）

街はずれ

会话：响友

↓（前往郊外）

マキス埠头

会话：主人公（EVENT）

↓

战斗・VS 支配された真红の锁

胜利条件：敌全灭

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
让 5 个敌人陷入异常状态	3

战利品：黑魔石 / 朱魔石 / 绿魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / ユ－ガ矿石 / ルイン秘石 / アニメカット 02

敌人本身的实力不是很强，不过由于有让 5 个敌人陷入异常状态的额外勇气战斗条件，还是得稳扎稳打。让敌人陷入异常状态最直接的方法就是用召唤术，如果没有的话就用トルク的手枪技能，再让另一名角色的武器附加上毒攻击或睡眠攻击，这样两人各攻击一次就可让一名敌人陷入异常状态，要注意的是部分敌人身上有防异常状态装饰品，得先确认清楚再选择合适的异常状态进行攻击。

↓

ナギミヤ市遗迹

会话：响友（EVENT）

↓

战斗・VS ギフト

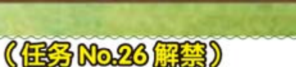
胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
用主人公的觉醒响命术击破ギフト	3
敌全灭	

战利品：朱魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 朱魔石 / 紫魔石 / 绿魔石 / 透魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / アキニ－ル矿 / ユ－ガ矿石 / 贤刃矿 / アニメカット 30

和上次打ギフト时一样，敌方每回合都会追加 2 个增援，不过能力都不强，只要不是太弱的角色都可一招解决，应先优先消灭能力较强的初期敌人。另外敌人普遍弱机属性，把カリス派出场会轻松很多。作为敌方 Leader 的ギフト有技能底力，HP 低于 50% 时所受伤害会减少 10%，并且增加会心率，尽可能一回合击倒，不能的话也不要让他的 HP 低于一半进入下回合。



第 10 话 千切れた锁

（任务 No.26 解禁）

异世界调停机构・本部

会话：召唤师・アプリ

↓

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－

会话：奇术师・イルマ－

↓

集いの公园

会话：3 代主角

↓（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス
会话：广报系・ヒ－トン



サプレス特区・水晶の森
会话：隐遁灵・ハミトン



メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：ミュ－ティ族・テト

（回到街中心部）

街はずれ
会话：アトシュ（EVENT）
会话：新入社员・コムゾ－

战斗・VS 冥土兽
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2. アトシュ战斗不能 3.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
アトシュ击破 5 个敌人	3

战利品：绿魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 绿魔石 / 铁刃矿 / アキニ－ル矿 / ユ－ガ矿石 / 贤刃矿 / ルイン矿石 / アニメカット 42

这关アトシュ会作为我方单位强制参战，他能力不错，可以好好利用，还有记得让他击破 5 个敌人完成勇气战斗条件。敌人同样会无限增援，不过也是能力很低的个体，基本不用太在意。敌方 Leader 是大型单位，占了整个通道，会被它从正面迎击，所以最好将它引到拐角处再开打，这样让近身角色能攻击到它的侧面。





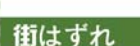
里通り
会话：アトシュ（EVENT）

战斗・VS 冥土兽
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2. アトシュ战斗不能 3.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方出击单位各击破 3 个以上敌人	5
アトシュ不陷入濒死	3

战利品：黑魔石 / 朱魔石 / 紫魔石 / 透魔石 / アキニ－ル矿 / ユ－ガ矿石 / 贤刃矿 / ラムルカルムの叶 / アニメカット 05

アトシュ一开始被敌方包围，需要第一时间赶过去帮他解围，否则被它被敌人集中攻击的话要获得第二个额外勇气战斗条件就很悬了，和大部队合流后，接下来只要保证他不冲得太前就不会有问题。至于第一个额外勇气战斗条件，由于这关的敌人也是无限增援，所以并不难，哪个角色的击破数不够就让他刷几只增援的敌人就好。



街はずれ
会话：主人公（EVENT）



战斗・VS エルスト
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破 20 个敌人	2
由主人公击破エルスト	3

战利品：黑魔石 / 绿魔石 / 透魔石 / アキニ－ル矿 / 重金矿 / ユ－ガ矿石 / ルイン矿石 / 设定イラスト 69/ アニメカット 39

敌人还是以无限增援的冥土军团为主，由于有达到 20 个击破数的额外勇气战斗条件，所以一开始不必冲得太急，先放慢脚步累积点击破数再说。对付エルスト就用之前打杂兵累积下来的 MP 觉醒一口气冲上去就可以了，记得最后让主人公击破エルスト获得第二个额外勇气战斗条件。

第11话 わだかまる暗



（任务No.30、任务No.31和任务No.32解禁）

セイヴァ－ル响界学园
会话：クレシア

异世界调停机构・本部
会话：カズラマル



召唤师通り
会话：恶魔・パラゾ－ナ

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：花卖り・フロリア

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：アトシュ

街はずれ
会话：アトシュ

（前往郊外）

ロレイラル特区・アルトリクス
会话：映像机・テレビ－
会话：车辆系・エジンソン

シルタ－ン特区・风雷乡
会话：学生・ヒトミ

メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：ユ－レイ船长

（回到街中心部）

街はずれ
会话：主人公（EVENT）

战斗・VS 支配された真红の锁
胜利条件 : 击破敌方 Leader
失败条件 :1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破全部冥土坏人	5

战利品 : 朱魔石 / 紫魔石 / 透魔石 / 大紫魔石 / 大透魔石 / アキニ－ル矿 / 重金矿 / ユ－ガ矿石 / エルヴィヌ矿石 / 贤刃矿 / アニメカット 47

这关的地图很小，而且出击的位置正好被敌人从左右夹击，一开始要选一个方向进行突破，等把一边的敌人消灭得差不多后再回头解决另一边的敌人。额外勇气战斗条件只要求击破击破初期敌人里的冥土坏人，无限增援的冥土兽是不算在内的，不过要注意击破 Leader 就会过关，一定要留在最后。

里通り
会话：アトシュ

里通り
会话：ギフト（EVENT）
（响友习得技能“命净の闪光”、“命净の辉光”和“冥令支配耐性”，同时获得队伍能力“命净の护光”）

战斗・VS ギフト
胜利条件：击破敌方 Leader
失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
用命净の闪光击破 5 个敌人	3
不陷入冥令支配状态过关	3

战利品：朱魔石 / 绿魔石 / 大朱魔石 / 大绿魔石 / 重金矿 / ユ－ガ矿石 / エルヴィヌ原石 / ルイン秘石 / ジュウユの叶 / ゲドッグ－の叶 / 设定イラスト 36

这关开头响友会习得“命净の闪光”、“命净の辉光”和“冥令支配耐性”三个技能，其中命净の闪光是攻击技能，对冥土系敌人有特效，第一个额外勇气战斗条件就是要用这招击破 5 个敌人。命净の辉光是回复系技能，用来解除冥令支配状态，从这关开始冥土兽・源种增加了冥令支配攻击的能力，通过物理攻击累积异常值，中了冥令支配状态的角色会完全变成敌方，而且无法用道具解除，所以能解除这个状态的响友就显得尤为重要，一定要保护好。另外还有这关的部分敌人还有沉默攻击，最好给响友装上防沉默状态的饰品，以免技能用不了。

第 12 话 色彩なき遗产

（任务 No.27 解禁）

街はずれ
会话：イエンファ

繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：水栖兽・サハギョ
会话：店员・パイナ

警察骑士团・セイヴァ－ル分队
会话：アベルト

锻冶师街
会话：トルク

セイヴァ－ル响界学园
会话：クレシア
会话：サイバ－教师・リキ

异世界调停机构・本部
会话：エクセラ

会话：ギフト
会话：ソウケン

⬇（前往郊外）

シルタ－ン特区·风雷乡
会话：新入社员·コムゾ－

⬇

サプレス特区·水晶の森
会话：响友

⬇（回到街中心部）

カフエ＆バ－·自宅前
会话：大家さん（EVENT）

⬇

异世界调停机构·本部
会话：ソウケン
会话：管理官さん（EVENT）

⬇

战斗·VS冥土兽
胜利条件：经过20回合
失败条件：1.我方全员战斗不能 2.BP枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
10回合内过关	5

战利品：绿魔石/透魔石/大绿魔石/大透魔石/重金矿/エルヴィヌ原石/贤刃矿/アニメカット 50

一开始我方就处于被包围而定状态，虽然只要坚持20回合就能过关，但如要完成额外勇气战斗条件的话，就得主动出击，先选择一边突围，然后再打另一边。敌人多以兽属性为主，鬼属性的攻击能派上不小用场，另能再行动的角色也对取得额外勇气战斗条件有很大的帮助。



⬇

战斗·VS冥土兽
胜利条件：敌全灭
失败条件：1.我方全员战斗不能 2.BP枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破10个敌人	1
击破20个敌人	3
击破30个敌人	5

战利品：大黑魔石/大朱魔石/大紫魔石/大绿魔石/透魔石/重金矿/スレンド原石/エルヴィヌ原石/ルイン矿石/设定イラスト 07

这关要全灭敌人并不难，但由于额外勇气战斗条件有回合限制，所以等敌人送上门的打法是行不通的，推荐让回避高的近身型角色加了提升回避的凭依召唤术冲入敌阵吸引火力，等敌人都聚过来后再用范围召唤术一网打尽。另外要注意有些敌人就算有我方角色进入其攻击范围也不会主动出击，要先用远程攻击引起它的注意。

第13话 暗は混ざり合う

カフエ＆バ－·自宅前
会话：ルチル

⬇

异世界调停机构·本部
会话：管理官さん

⬇

街はずれ
会话：アトシュ
（アトシュ加入）

⬇（前往郊外）

ロレイラル特区·アルトリクス
会话：市厅舍勤务·ロビン

⬇

シルタ－ン特区·风雷乡
会话：ライジン
会话：学生·コケモリ

⬇

サプレス特区·水晶の森
会话：恶魔女子

⬇

メイトルパ特区·ヴェルディアの町
会话：タコツボ

⬇

深迷の森
会话：アトシュ

⬇

深迷の森
会话：主人公（EVENT）

⬇

战斗·VS冥土兽
胜利条件：击破敌方Leader
失败条件：1.我方全员战斗不能 2.BP枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
アトシュ击破5个敌人	5

战利品：大黑魔石/大绿魔石/大透魔石/重金矿/スレンド原石/エルヴィヌ原石/贤刃矿/レ－セ－の滴/アニメカット 46

这关敌人并没有无限增援，记得不要让アトシュ以外的角色击破太多敌人，以免完成不了额外勇气战斗条件。アトシュ刚加入，能力和技能都是没培养过的，得让其他角色将敌人的 HP 打到一定程度再让他来击破。过关后满足条件的话エクセラ和ヴェローチェ会加入。

↓（回到街中心部）

异世界调停机构・本部

会话：响友

↓（前往郊外）

暁星の丘

会话：エルスト（EVENT）

↓

战斗・VS エルスト

胜利条件 : 击破敌方 Leader

失败条件 :1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
用命净の闪光击破 5 个以上敌人	5
敌全灭	3

战利品 : 大黑魔石 / 大朱魔石 / 大紫魔石 / 高纯度黑魔石 / 高纯度朱魔石 / 高纯度紫魔石 / 高纯度绿魔石 / 高纯度透魔石 / 重矿石 / スレンド原石 / エルヴィヌ矿石 / 贤刃矿 / ルイン秘石 / クロッツァの实 / 设定イラスト 59/ 设定イラスト 63

这关包括エルスト在内的部分敌人有 HP 回复能力，对付有 HP 回复的杂兵最好一次性击破，不要留到下回合，特别是冥土兽・巨源种这类血牛，让它回复了 HP 之前的辛苦就白费了。建议以有 HP 回复能力的敌人→初期配置的敌人→增援的敌人为顺序击破，当打到只剩下增援的敌人就可回复 HP 准备挑战エルスト了。不过这关的地图有点大，而且无限增援的敌人出现位置也很分散，提高了敌全灭的难度，比较好的方法就是留一个能一击击破增援敌人角色在地图中间，对付离 BOSS 最远的增援点出现的敌人，不过这个点的增援是随机刷出的，如果不出现的话就立马回到上方加入对付エルスト的行列。





↓

战斗・VS ギフト

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
用主人公的觉醒响命术击破ギフト	3

战利品 : 大朱魔石 / 大紫魔石 / 大绿魔石 / 大透魔石 / 高纯度朱魔石 / 高纯度紫魔石 / 高纯度绿魔石 / スレンド原石 / 武矿石 / エルヴィヌ原石 / ルイン秘石 / 设定イラスト 64/ 设定イラスト 70

源源不断增援的敌人依然是最令人头疼的地方，而且还有很多远程单位，推进时要多留意走位，不要进入多个敌人的攻击范围，否则像召唤师类的单位有可能会经受不住敌人的集中攻击。不过好在这关不像上一关一样需要敌全灭，等把杂兵打得差不多后就可以往 BOSS 的方向移动了。ギフト有大范围的魔法，接近时要尽可能分散和保持有较多的 HP，他的 HP 并不多，觉醒全力攻击在一回合内击破是完全没问题的。

第14话 梦みた明日と、辿り着いた今日



（任务 No.28 和任务 No.29 解禁）

カフェ＆バー・自宅前

会话：大家さん

↓



繁华街・セイヴァ－ルアベニュ－
会话：警察骑士・ミツキ
⬇
锻冶师街
会话：トルク
⬇
异世界调停机构・本部
会话：イエンファ
⬇（前往郊外）
ロレイラル特区・アルトリクス
会话：冥土兽
⬇
シルタ－ン特区・风雷乡
会话：ライジン
⬇
マキス埠头
会话：冥土兽
⬇
サプレス特区・水晶の森
会话：マネマネ天师
⬇
メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：ルエリィ
⬇（回到街中心部）
异世界调停机构・本部
会话：管理官さん
会话：天使・アリエル
⬇
セイヴァ－ル响界学园
会话：クレシア
⬇
里通り
会话：アトシュ
⬇
タ－ミナルストリ－ト
会话：ネジヤ
⬇（前往郊外）
暁星の丘
会话：主人公（EVENT）
⬇
战斗・VS 冥土兽

胜利条件 :20 回合内阻止冥土兽到达指定区域
失败条件 :1. 我方全员战斗不能 2. 冥土兽到达指定区域 3.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
击破 15 个敌人	1
击破 25 个敌人	3
击破 35 个敌人	5

战利品 : 高纯度黑魔石 / 高纯度朱魔石 / 高纯度紫魔石 / 高纯度绿魔石 / スレンド原石 / 武矿石 / エルヴィヌ原石 / 贤刃矿 / ルイン秘石 / 设定イラスト 65/ 设定イラスト 84

这关需要在 20 回合内阻止冥土兽到达指定区域，开始在第一个楼梯处待机等敌人送上门是比较好的打法，等只剩下无限增援的敌人时就可派主力角色前往增援点，等敌人一出现就马上击破来加快效率，以完成 35 个击破数的额外勇气战斗条件。



最终话 もう一度だけ、昔のように

セイヴァ－ル响界学园
会话：探检家・ワンダ
⬇（前往郊外）
ロレイラル特区・アルトリクス
会话：机兵・ゴレム
⬇
シルタ－ン特区・风雷乡
会话：炎妖・オニビエモン
会话：水妖・ナガレ
⬇
サプレス特区・水晶の森
会话：星光の圣精・ペコ
⬇
メイトルパ特区・ヴェルディアの町
会话：テテ
⬇（回到街中心部）
异世界调停机构・本部
会话：ジンゼルア总帅（EVENT）
会话：召唤师・ブラント

会话：店员・パイナ

↓

战斗・VS 冥土兽

胜利条件：击破 50 个敌人

失败条件：1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯渴

额外勇气战斗条件	奖牌数
30 回合内过关	3

战利品：ラムルカムルの叶 / 救急セット / アニメカット 54

这关需要击破 50 个敌人，不过额外勇气战斗条件有 30 回合内过关的限制，出场的角色最好都是能一招击破一个小型敌人、两招内击破一个大型敌人的，这样击破的速度才有保证，只要攻击不间断，大约在 28 回合左右就能过关。

↓

战斗・VS 遗产继承者ブラッテルン

胜利条件：击破遗产继承者

失败条件：1. 主人公战斗不能 2.BP 枯渴

最终战分为三个阶段，第一阶段的敌人依然是冥土兽，由于只要击破一定数量的敌人就会进入下一个阶段，所以只要挑软柿子捏就好，HP 多的大型敌人就无视吧。



第二阶段的敌人是四个 E・ブラッテルン，每个 HP 有 797，并且有 HP 回复能力，最好是集中火力逐个击破。注意每个 E・ブラッテルン的弱点属性和待机类型都是不同的，要区别对待，其中最难缠就是待机类型为魔抗那个，就算用其弱点的灵属性召唤术打也会因为魔抗而大打折扣，比较好的方法是这话开始时先去锻冶工房帮部分物理攻击角色的武器加个灵属性攻击。另外现阶段还作为背景的最终 BOSS 也会时不时对我方进行攻击，攻击的位置根据我方的站位而定，当 BOSS 出现蓄力的动作后，下回合就会在每个角色上回合所在位置和周围四格发起范围攻击，伤害固定为 100，所以当看到 BOSS 蓄力的话就赶紧离开现在所站位置。最后要注意的是最初击破的 E・ブラッテルン会对最终 BOSS 的属性产生影响，具体为该 E・ブラッテルン的弱点属性会成为 BOSS 的抵抗属性，相对属性成为 BOSS 的弱点属性，相对属性的关系为机和灵相对、鬼和兽相对，打个比方，如果最初击破的是的是弱机属性的 E・ブラッテルン，那 BOSS 的属性就是弱灵抗机。当四个 E・ブラッテルン都被击破就会迎来最终阶段。

最终阶段的 BOSS 有 1500 的 HP，并且还有无限增援的杂兵，BOSS 在 HP 较多的时候攻击并不凌厉，可以趁这时调整一下。当 BOSS 的 HP 低于一半的时候才会展示其真正实力，除了有 2 回行动外，还会每回合进行范围攻击，也就是说一共会攻击 3 次，在进入敌方回合时要尽量保持有较高的 HP，否则很可能会被 BOSS 的连续攻击击破。不过 BOSS 没有勇猛果敢，可让有 ZOC 的角色在前面顶着，召唤师这类脆弱的角色躲在后面，以此来降低整体伤害。击破 BOSS 就会迎来 Ending。

二周目继承要素

- 角色技能和职业（男女主角和四个响友分开继承）
- 队伍能力
- 召唤盟友
- 素材和道具
- 料理菜单
- 勇气奖牌
- 金钱
- 1 ~ 16 的任务
- 鱼图鉴
- 鱼饵和吊杆





游戏不如预期中的高，虽还不至于失望，但兴致还是减了一大半。召唤兽系统的改动就不说了，不明白为何要取消勇气战斗条件的等级限制，就算击破低等级的敌人也能获得勇气奖牌，以致本作成了一个等级压制游戏，难度自然也大不如前，玩起来毫无挑战度。





灵魂献祭



◆SCEJ◆ACT◆2013年3月7日◆日版

本作在5月16日再次放出了DLC内容，追加了两个新魔物，下面就来看看这两只新魔物的相关打法吧。

新魔物

バジリスク

解体报酬	巨眼翼の目玉
弱点属性	热
可解体部位	翅膀、头部、胸部



攻击方式

飞行冲刺

以很快的速度冲向地面的玩家，此招有较明显的准备动作，因此躲避起来不算太难，而且用盾防住此招后能对魔物造成大硬直。不过魔物在使用这招时很容易冲到玩家背后，收招时有很大概率打中玩家，因此用盾防御时建议看到魔物的准备动作后后退一段距离。

飞行冲击波

朝着玩家的位置冲刺，并向地面发射毒属性冲击波，此招略带追向性，觉得不好躲避可以用盾来防御。

毒液冲击波

原地蓄力后发射毒属性冲击波，附带很高的毒属性蓄积值。魔物在发动这招的准备阶段时会追踪玩家的位置，不过冲击波一旦发动后位置就固定了，只要在魔物蓄力的阶段跑到其身后或往远处跑就很容易躲避这招。

毒体

给自身附加毒状态，之后魔物的所有攻击都附带很高的毒属性蓄积值。

踩踏

原地跳起，对玩家的位置进行追踪后的踩踏攻击，攻击范围和威力都不算大，提前做出躲避动作即可轻松回避，有时做出该行动后会追加一个跪地的动作。

三连击

冲刺后对玩家进行三连击，最后一击脚踢有一定冲刺范围（若与玩家距离太远则不会使用最后一击），且这一击的威力较大，被命中后会有较长的倒地时间，对玩家比较不利。冲刺后的第一击和最后的

脚踢用盾防御后可对魔物造成大硬直，魔物血量较低时无法进行冲刺。

扫堂腿

原地做出扫堂腿的动作攻击自身周围的玩家，虽然这招准备动作不明显，但攻击范围小且威力不大，基本没多大威胁。

战法要点

这个魔物的难点在于空中，不过只要将任意一只翅膀破坏后它就无法再升空，这样一来就只需要注意冲刺后的三连击以及踩踏这两招（毒液冲击波准备时间较长，看到准备动作后再来决定要躲还是要防都来得及）。冲刺的距离虽然较远，但是三连击的攻击距离实在太短，只要保持不断奔跑就不会被命中，熟悉出招方式后还可以看准时机开盾对魔物造成硬直制造攻击机会，总体来说是个比较简单的魔物。



トロル

解体报酬	口先男の铠片
弱点属性	热
可解体部位	手指、头部、背部（骑士形态）



攻击方式

冲撞

利用庞大的身躯向玩家冲过来，想通过翻滚来躲避比较困难，不停绕着场景跑是个比较安全的办法，注意此招不能用盾防御。

爆发

蓄力后做出自爆动作，对自身一定范围造成超大伤害，看到准备动作后必须立即远离魔物，另外当魔物陷入异常状态时也会爆发，之后会变成身穿铠甲的骑士。

火球攻击

抬手向玩家方向发射数枚火球，发射火球的数量为魔物单手残余的手指数量。火球着地后会爆炸，尽量远离即可，此招可以用盾防御。

火球乱击

魔物向自身四周发射大量火球并持续一段时间，这段时间魔物四周是非常危险的区域，建议远离等这招结束后再做打算，远程攻击的玩家可以无视此招。

捶地攻击

双手锤地后，手的四周出现突起的土块，此招攻击范围较广，建议远离魔物。

喷雾

喷雾后一定程度影响屏幕上下方的视线，没有攻击力。

战法要点



这个魔物最难躲避的招式只有冲撞，其他招式只要保持在远距离就完全没有危险。对付冲撞除了可以绕场不断奔跑外，还可以使用回避类供物来躲避，安全躲避的同时还可以制造更多的攻击机会。该魔物可破坏的部位较多，在其冲撞时集中攻击手指，通过破坏部位的硬直来阻止其冲撞也是个不错的办法。

这辑的“游戏文化频道”收录了两篇稿子，一篇是3D掌机的30年——没错，已经走过30年了，相信该文会让各位眼界大开；第二篇则是《胧村正》的剧情赏析，透过这篇文章，来和各位一起领略这款日式和风气息浓郁的佳作的剧情魅力。

游戏文化频道

GAME CULTURE CHANNEL

迟到的收获祭——漫谈3D掌机诞生30年

2011年2月26日，在众多游戏迷的翘首以盼下，任天堂发售了其最新款的掌机3DS。虽然3DS在发售后历经地震、降价等事，不过在2年多的今天，3DS已经稳稳地继承了NDS留下来的掌机霸主宝座，成为当仁不让的新一代掌机霸主。而在3DS发售之初，很多人就都回忆到了任天堂在1995年7月21日发售的以3D为卖点的游戏机Virtual Boy，甚至很多人都以为Virtual Boy是世界上第一台3D游戏机。事实上，3D游戏机的历史要远比我们想象得久远得多，甚至我可以不夸张地说，在我们很多人出生之前，3D游戏机就已经开始了其艰难而又曲折的奋斗之路。

那么接下来，就让我们坐上哆啦A梦的时光机，去看看已经被埋没在历史长河中的3D掌机的“贫乏奋斗史”吧！

文 刀鬼霸道狼　编 马修

一、呱呱坠地的3D掌机

在笔者看来，任天堂是一个善于创新的企业，但并不是一个善于发明的企业。就像Game & Watch并不是第一台掌机，Gameboy并不是第一台点阵屏可换卡掌机一样，尽管Virtual Boy是任天堂最有名的黑历史，但第一台3D游戏机也不是任天堂的产物。



▲任天堂FC上的3D立体眼镜Famicom 3D System，也有推出过廉价版的红蓝3D眼镜。

大家知道，在家用据置机的历史上，3D画面可以追溯到FC时代，FC的美版机NES就使用到了红蓝眼镜，之后一直到PS3，游戏机厂家都不曾放弃过3D画面这一功能，但受制于电视机的限制，至今家用机的3D显示技术也没有成为主流标配。但是大家可能并不知道，掌机和业务机的3D化历程，其实要比


▲1982年SEGA公司生产的世界第一台3D游戏机——SubRoc 3D。



▲SubRoc 3D的游戏画面。



▲Tomy的3D掌机《宇宙壮绝战车战》的包装图。

家用机早很多。世界上第一台标配3D显示的游戏机是SEGA公司在1982年生产的业务机SubRoc 3D。之后一年，也就是1983年，日本的Tomy公司（现在和变形金刚日本东家合并为Takara Tomy）就生产出来了世界上第一台3D掌机。要知道，任天堂的FC，也才是1983年的产物啊……

而Tomy的这台3D掌机，也不能说和任天堂没有任何关系。当时任天堂的Game & Watch正值大卖，很多公司也购买了任天堂的专利权，生产销售类似的掌机，其中就包括Tomy。所以这台掌机也可以说其实就是一台具有裸眼3D功能的Game & Watch。

当然，如果仅仅是这样的话，这台机



▲TOMY的3D掌机，整体的造型很怪异。



▲最上面的是左右方向键，左面红色的是开火键，可以连发，右面的按键是电源开关和声音开关，中间有着硕大的进光天窗。


▲像不像《机器人总动员》的主角瓦力？


◀主机底部，除了铭文，电池仓也在这里，使用3节5号电池。



▲侧面看很像一艘飞船，科幻感十足。



▲两侧有供挂绳使用的环。



▶机器自带的挂绳，可取下，装上后就可以像望远镜一样挂到脖子上了。

子可能还不足以让大家产生更多的兴趣，但事实上，除去它的裸眼3D功能之外，这台机子单就作为Game & Watch来说，也是相当少见的一款机型呢。那么接下来，就让我们来看看这台“世界上第一台裸眼3D掌机”的庐山真面目吧！

据我所知，Tomy当时一共生产了6款3D掌机，分别是《宇宙人》、《宇宙壮绝战车战》、《乔斯》、《丛林霸王》、《战狗》和《巫师攻击》，外形上没有任何区别，只是在游戏内容和外壳颜色上有所区别。我手里有的这款是《宇宙壮绝战车战》，除去图上大家看到的前卫的望远镜造型和不大符合人体工学的按键之外，可能最吸引人的就是主机上面那块白色的天窗了——是的，这就是这款机子的强大之处，这台机子是彩屏，并且带背光（伪）的！我们来看一下游戏的画面效果吧。



▶游戏画面效果图。

怎么样？某种意义上比12年后的VB的效果还漂亮吧？对Game & Watch有所了解的朋友可能已经发现了，任天堂也曾推出过这种彩屏的Game & Watch（当然没有裸眼3D效果），其秘密就在于那款白色的天窗。但是对于没有接触过这种Game & Watch的朋友来说，可能就丈二和尚摸不着头脑了。既然多说无益，就然我们最直观地来看图说话吧。

首先我们摘掉主机的外壳，就可以看到机器内部的3D显示系统。说是显示系统，其实非常简单的原理，就是左眼和右眼分别看到两块不同的屏幕而已（12年后的VB也是这种技术）。然后大脑会把两个屏幕的画面合成一个画面，于是就出现了3D效果。



▲主机拆开后，可以看到黑色的3D成像装置。



▲取下3D成像装置以后，就可以看到里面的液晶屏幕了，再下面就是那块白色天窗了。



▲把灯放在白色天窗后面，就可以清楚看到屏幕上预置好的画面了，左右分别对应两只眼睛。



▶所谓的3D成像装置，其实就是两块镜子，同时把屏幕一分为二。

然后我们继续拆下去，这下我们就可以彻底看清屏幕的真相了。这块屏幕其实只有一块，通过刚才拆掉的双目取景器分割成两块。屏幕被固定在白色天窗的背面，当光线通过白色天窗时，就会把屏幕上的内容以光学的形式投影到取景器里的镜子上，然后再被我们的眼睛看到。

拆开后大家就会发现，其实这台掌机的原理非常简单，完全没有什么神秘的地方，但是这恰恰就是我最喜欢的地方，就像《笑傲江湖》中令狐冲的独孤九剑一样，无招胜有招，有时候最简单的，往往就是最有效的。最后附上一张网上找到的这部掌机的漫画造型，出处已不可考，不过很有四驱郎的感觉啊（笑）。



▲漫画中也有这款掌机出现。

二、贫乏困苦的Virtual Boy

时光如水生命如歌，转眼12年过去了，自从1983年Tomy发布那几款裸眼3D掌机之后，3D掌机就再无出现在人们的视线里。但是，不走寻常路的任天堂始终不会放过这块富有潜力的领域的，于是，传说中的，虽然不是任天堂惟一的、但却是任天堂最有名的黑历史——Virtual Boy（以下简称VB）诞生了！

关于这台机子，其实自从3DS出现在公众视线里的时候，就已经从历史的海沟里被打捞上来，成为很多入门级玩家心目中



▲Virtual Boy

的头号收藏目标了。但是了解这台机子的玩家其实并不多，为什么这么说呢？且容我慢慢道来。

首先要纠正大家一个认识上的错误，



▲正面设计得很简约，可以看到大大的Virtual Boy的LOGO。



▲把眼睛对上去，就可以进入3D游戏世界了。



▲侧面印有任天堂的LOGO，这个软胶的LOGO同时也是主机的音箱，游戏音乐就从这里发出。



▲上方分别是用来调焦距和眼距的调节开关。

就是“VB是家用机，不是掌机”。这又是怎么回事呢？我们先来看看VB的外形是什么样吧。

是的，VB是台葩从头到脚都奇葩的机器：说是家用机又接不上电视，说是掌机又不能带出去玩。而喷神在有一期节目



▲主机下面从左到右依次是音量旋钮、耳机插孔、卡带插槽、手柄插口、通讯接口。



▲手柄，有两个十字键，作用类似于现在的双摇杆，左面是select和start键，右面是A和B键，中间上方是主机的电源开关。



▲手柄背面，有L、R两个扳机键，中间安装的是电池盒。


▲左面是电池盒，右边是电源盒（电源需另购），使用的时候需要安装到手柄上。


▲可以根据情况选择使用电池还是电源。


▲Virtual Boy所使用的游戏卡带。

中提到了让人很在意的问题：Virtual Boy以“BOY”命名。我们知道那个时代的“BOY”可是掌机的代名词，而且是GB之父横井军平负责开发、和N64的开发同步进行——听起来怎么都是掌机，但经历过上世纪90年代中的玩家们应该不会忘记当时的媒体是怎么宣传的：把VB和PS、SS以及3DO等PC-FX都算在次世代主机里，而这其中不乏直接从官方获取消息的大媒体，尽管有移动系统的定义，但即便是任天堂，也是把VB当做次世代家用机来宣传的。而这个东西普及率实在超低，导致大家不清楚其配置到底是便携还是家用，媒体一宣传，自然都把VB当成是家用机。

时间一晃过去快20年，当今天越来越多的收藏者们入手了VB后，才发现：VB，其实更具备掌机的特点，或者说在横井军平领衔开发时，VB都是作为掌机而开发的：

1 标配是电池，而不是变压器。这点在早期掌机上尤为明显，和家用机比，掌机最大的特点是标配电池仓，而变压器需要额外购买。家用机则刚好相反，变压器为标配，电池仓么……大多数家用机是没听说过这个东西吧。那么VB呢，事实上，没有人能够从VB的包装箱里找到变压器这种东西的，惟一有的，只有一个使用6节AA电池的电池仓而已。

2 自带显示设备，且是主显示设备。虽然现在随着液晶技术的发展，很多家用机也可以安装小型显示器，比如PS One或者日立土星，很多掌机也可以外接电视机，比如PSP，但是简单来说掌机仍然是以自身的屏幕为主，家用机仍然是以电视机为主的，PS One没那个小屏幕也可以用；PSP不接电视也很正常。而VB呢？这货压根就不能接电视……

3 计划中的头带，这个在VB开发计划中流出过，最早横井军平先生在设计VB的时候，是设计成像科幻片中一样的头戴式造型的——这点很重要，直接关系到设计理念：到底是蹲在家玩还是带出去玩。

4 手柄问题，手柄是家用机的标配，但不等于掌机就必须要手柄显示器集中一体，操作部分和显示器必须要分开那就单独弄个手柄好了。早年的Game & Watch就有带手柄的，而GBA SP也可以算是操作部分和显示部分分离的又一种形式。


▲任天堂的Game & Watch系列中的VS.system，很有名的带手柄的掌机。

■Virtual Boy悲剧史

上世纪的90年代中，任天堂的SFC面临着来自以PS、SS为首的次世代主机各路豪强的挑战，而GB在当时虽然没有对手但机能已非常落伍，于是任天堂有了两部主机的开发计划，一个是宫本茂领军的N64，一个是横井军平领军的Virtual Boy。之前任天堂的SFC在游戏和机能上的双重优势，使得任天堂在16位机的主机大战以压倒性优势胜出，而崇尚机能的理念也因此在全社、尤其是高层中蔓延开，N64一方面被要求具备机能优势、一方面又要通过流畅的卡带来展现游戏，使得发售日一拖再拖；与之相对应的，是VB这面开发得越来越有模有样了，而在任天堂全社崇尚机能的风气之中，开发VB的GB之父横井军平也仍然坚持他的理念——用过时的技术来获取前所全新的游戏体验，而且非常反对机能战。理念上的差异让横井军平与众多高层有了隔阂，宫本茂作为横井军平的得意门生尽管没表态支持谁，但也是山内社长的贴心人。而在3DS发售后岩田聪、宫本茂和糸井重里的座谈节目中，宫本茂也承认当时在机能认识问题上二人多次发生争论。而在PS和SS的步步逼近中，高层终于决定让VB当挡箭牌去抵挡一阵，为N64争取时间。为此横井军平向山内社长申诉，称虽然VB已有外形，但怕晃动的关键问题还没有解决，而这关系到能否随时随地带出去玩这个掌机的基本功能。

申诉被老山内驳回，针对怕晃动的问题，老山内让技术人员给VB加了支架，虽然可以稳住机器但也彻底丧失了随时随地玩的功能，尽管也有移动系统的注解，但官方对VB的宣传却是“任天堂的32位游戏机，而且比PS和SS更便宜（10000日元）”，明显更向家用机上靠拢，而当时的媒体，也都将VB作为次世代家用机来宣传。

其实就算是横井军平，在VB的设计上也犯了错，他高估了3D技术的成熟，后期在稳定性上更是陷入了瓶颈，却在没能解决稳定问题、甚至连画面彩色都没达到的情况下，这个半成品就被推到市场上和PS、SS等竞争，想不败都难。长期的游戏机能理念上的观念分歧，加上这次VB的彻底失败，终于使得GB之父离开了任天堂。而VB由于普及量太低加上媒体之前的宣传，使得VB长期被人看做和PS、SS、3DO同时代的家用机而非掌机，事实上，其开发者横井军平，一直是把它视作GB的后继机种的。

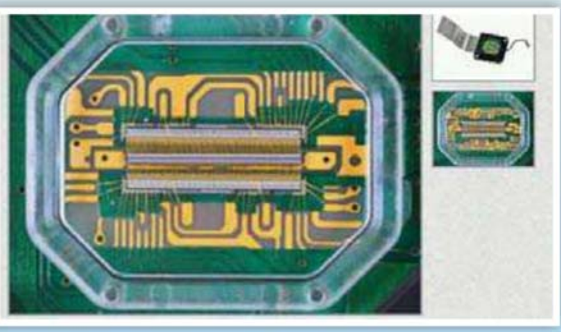
VB的悲剧，某种意义上说也是当年任天堂内部机能之争下的牺牲品，结果N64、NGC连续两代高机能主机的相继落败终于让任天堂不得不重新审视机能的地位后，相继开发出在掌机和家用机上双双创造奇迹的NDS和Wii，横井军平的理念，在如今的任天堂已被视为重要的社训。

从硬件的设计上来说，VB是完全按照掌机的设计思路而生产的，只是在世时间太短，普及过少，所以玩家们对它的认识太少。而那个带来诸多争论的支架游戏则是山内老爷子独断专行的结果，大小上说比VB更不适合携带的掌机还有很呢。下面把VB开膛破肚来一探究竟。

不同于之前Tomy的裸眼3D掌机，VB的结构要复杂很多，恕我只能拆解到这里了，没办法，不是技术宅啊（泪奔ing）。原理上来说，同样是最基本的3D原理，两个眼睛分别看到两块不同的屏幕，从而形成3D



▲可以勉强看到，左右眼分别对应的是两块镜子。

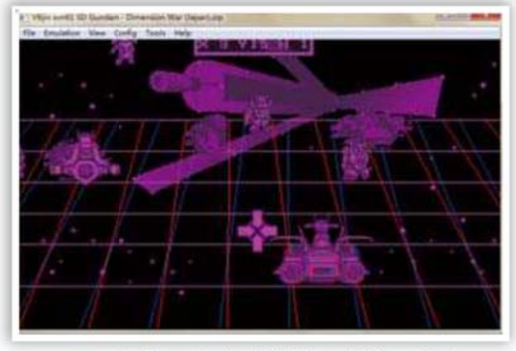


▲Virtual Boy的LED阵列原件图。

画面。并且画面同样是要先投影到镜子上的，这点和之前的机子是一模一样的，不同的是，VB没有投影用的屏幕，取而代之的是两个扫描器，也就是说，其实VB的分辨率是324×1的分辨率（奇葩吧），左右眼分别配置384个水平排列的红色LED阵列，透过每秒摆动50次的反射镜与每次摆动间闪烁224次的红色LED阵列，来构成384×224每秒更新50次的4段红黑色阶画面。

这种技术在当时来说相当先进，但缺点就是极度怕晃，在不稳定的环境下，比如头戴，就有可能导致因为晃动而使得液晶出现偏振现象，结果就是图像严重紊乱错位、画面虚掉甚至错乱这也是前面说的给加上支架的原因。而这支架一加上，原本有电池仓、自带显示器的掌机特征一下又变得再度模糊起来——掌机最基本的随时随地游戏的功能都满足不到；可家用机呢，又无法借助电视机来展示其新奇的画面甚至要额购买电源才能用自家的插头给它供电……不过毕竟符合掌机的特征更多，所以就还是归类为掌机吧——再失败总归要有个归类不是？

VB的画面很奇葩，也很难拍摄，不过万幸的是VB在电脑上有模拟器，甚至支持红蓝眼镜的3D效果，因此即使我们没有实机，也可以简单的地过过瘾了，当然，模拟器效果和实机相比，要我说，真的不是一个世界的感觉啊！


▲SD高达，用红蓝眼镜的话可以看出3D效果。



▲很有名的拳击游戏。

三、大器晚成的3D掌机

说老实话，写到这里我有点不知道该怎么写了，30年了，终于到3DS登场了，算下来，3D掌机可以说是10年磨一剑，10年出一部啊！

3DS的话，相信大家都很熟悉了，总觉得写多点吧……但都是大家都很熟悉的东西了，有种骗稿费的感觉，估计马修也不答应吧（笑）。写少的话呢似乎这篇文章也结不了尾，起码不是那么完整了……想来想去，还是就做个简单的总结好了。

机器我就不拆了，一来3DS拆起来比较复杂，二来拆机图也很好找，最重要的是3DS和它的前辈们在3D原理是完全不是同一个概念了，不再是单纯的左右眼分别看不同的屏幕，而是纯粹的使用一块屏幕来显示



▲3DS的话，其实已经没有拆卸的必要了呢。

3D效果了，这是时代的进步，是科技的进步……也是拆机党的末路啊（笑）。

总而言之，随着科技的发展，3D技术也许会越来越普及，3D效果也会更加清晰、强烈、稳定，最终，3D显示将不再是一种锦上添花的东西，而变成生活中密不可分的一部分。直到……直到脑后插管的时代来临吧！

至于你们信不信，我反正是真的相信了……（笑）

▶3D掌机的祖孙三代全家福。

编者话： 马修我撰写过一些游戏机发展史的专题，但在3D这一块——说实话，从3DS才开始接触。Tomy的太久远自不必说，VB也一直没条件接触，尽管以前也曾有过VB到底算家用机还是掌机的疑问——比如GB之父横井军平负责开发、和N64开发同时进行、以Boy来命名，但对于是否向外扩充显示器以及电池使用这两大重要问题上都无法确认，故从无法随时随地玩而将其划归为家用机。而掌机收藏家刀鬼霸道狼同学算是解了本人多年的困惑，也确定了这的确是一部因为特定原因而生不逢时从而不具备掌机基本随时随地娱乐功能的可怜的失败掌机。说起来，编辑果然是个能在工作中学到很多知识的职业呢。

《胧村正》剧情赏析

《胧村正》充满了日式和风气息的画面让人如痴如醉，不过游戏的剧情却不是那么易懂，原因就在于角色对白采用了大量的日本古语，男女主角两条线的剧情在相互交集的同时，事件的真相也是零零散散地从不同NPC的口中娓娓道出的。本次“游戏文化频道”就简单梳理一下《胧村正》的几条故事主线，带读者们领略本作剧情的魅力。

文 苍穹

妖刀村正忍法帖

男主角鬼助原本只是伊贺“骷髅谷”的一名普通下级忍者，向来以任务为优先，为了完成任务甚至不惜杀死亲如手足的6名同伴——这也是他腰间6个骷髅的由来。在柳生家少主雪之丞的委托下，包括鬼助在内的二十名忍者潜入了鸣神城，目的是找到并伺机夺取该藩内私藏的妖刀——狗头龙村正，之后把刀带到江户，以私藏村正作为蔑视幕府的证据处罚鸣神藩。实际上狗头龙村正并非一般的妖刀。自古以来狐神犬神就不断争斗，获胜的稻荷鸣神剥夺了犬神的力量并将其驱逐。然而怨念使得犬神化为邪灵，在世间兴风作浪。狐神只得请来刀匠，将犬神的魂魄封印在刀中——这便是狗头龙村正的由来。而鸣神藩的镜见家受稻荷鸣神的委托，从室町时代开始，由历代母方的血族作为巫女，代代担任着隐藏并守护狗头龙村正的重任。

鬼助假扮成仆人成功接近了藩主镜见家的公主虎姬，并获得了对方的信任。在城内潜伏了半年之久后，忍者们终于找到



机会成功夺取了狗头龙村正，为了毁灭证据，忍者头领更准备杀死知道真相的虎姬。然而半年来的相处让鬼助对公主暗生情愫，他替虎姬挡下了致命的一刀，并带着妖刀拼死逃走。然而鬼助终究寡不敌众，在弥留之际，鬼助并不甘心就此撒手人寰，为公主夺回村正的执念让他唤来了胧流剑客——胧夜千十的亡魂。同样因为心愿未了而徘徊人间的千十凭借合魂之术，以自己的魂魄脱离轮回永远消失为代价，让鬼助的伤势痊愈并继承了胧流剑术，不过后者也因此暂时失去了记忆。

另一方面，正如雪之丞所计划的那样，狗头龙村正顺利送抵江户，鸣神藩藩主镜见被怀疑谋反并处死，两万石的领地也被剥夺，成为幕府直辖的领地，由代官鞶弹正管理。不服判决的公主虎姬则被幕府派出的杀手暗害，重任在肩的她无法安然离世，其请求被阿弥陀如来听到，特许她在头七到来前重返人世，完成自己的使命。化身为鬼姬的她披上家传铠甲，召集镜见家先祖和武士们的亡灵，向幕府掀起了反旗，目的正是夺回并封印狗头龙村正。鬼助则在秋叶山与小夜一战时，被灵符击中后阴差阳错地找回了过往的记忆，对虎姬的情感也重新涌上心头。于是，鬼助开始全力帮助虎姬，意图弥补自己犯下的过错。

此时，手握狗头龙村正的将军德川纲吉早已受到犬神的魂魄所操纵，他命令法师在各地张开结界，一方面是为了阻挡虎姬手下亡灵部队，另一方面则是改变龙脉的流向，令其在江户城下不断积蓄。一旦淤积的力量强大到足以打开天门，犬神就可以重登天界、吸收神气，幻化成为超越轮回的强大魔神，将三千世界掌控于手中。眼看着倒在将军御前的虎姬，鬼助怒火中烧，满腔的愤怒依附于手中的村正，将犬神的魂魄一并斩断。然而，面对阿弥陀如来，无论鬼助如何恳求都无法换回虎姬的生命，万念俱灰的他将利刃插入了自己的胸膛。虎姬也被鬼助的真心打动，向阿弥陀如来请愿，愿与对方一同在六道轮回。直到两人重新转世为人，以勘兵卫和阿花之姿态，在人间重续前缘。——鬼助传第一结局。



胧剑百鬼夜行

女主角百姬是鸣神藩镜见家的公主、即虎姬的妹妹，本与柳生雪之丞有婚约在身。百姬在某一晚与雪之丞同行至城门时，替后者挡下了偷袭者挥出的一刀。袭击者名为饭纲阵九朗，这一刀的目的并非伤人，而是发动胧流剑术的秘技——移魂之术，将自己的魂魄转移到被斩者的体内。阵九朗自己的身体因染重病而时日无多，身怀绝技的他不甘就此撒手人寰，故打算用移魂秘技夺取雪之丞的身体和地位，然而却不料被一个小丫头坏了好事。如果身体原本的灵魂消亡，身体也会死去，故阵九朗和百姬之间产生了奇妙的共生关系。而根据森罗万象的法则，一个身体同时只能存在一个灵魂，两人惟有交替着使用百姬的身体，在战斗时是阵九朗，温泉洗浴时则会把身体还给百姬。

胸怀大志的饭纲阵九朗当然不甘心在小姑娘的身体里活一辈子，他决定再度施展移魂剑术，但施法的关键太刀——相模返魂黑光却不知被谁带走。这把刀是以地狱鬼卒手中惩罚死者的利刃所打造的，拥有无可替代的特殊魔性。惟有再次移魂才能把身体还给百姬，于是两人便踏上了寻找黑光太刀的旅途。阵九朗在击败担任将军家兵法指南的柳生雪之丞后，百姬突然抢回身体，阻止了阵九朗砍下致命的一刀。雪之丞也对百姬全盘托出，实际上柳生家与镜见家订立的婚约别有用心，他是奉将军之命设法找出被藏匿的狗头龙村正。由于鬼助等忍者的行动，该刀已经到手，镜见家受到幕府的处置，据说黑光太刀在则落到了鸣神藩新代官——鞶弹正的手中。鞶弹正本是镜见家的家臣，不但与幕府勾结陷害了主家，还以权谋私、藏污纳垢，心地险恶的他甚至被妖魔附体，最终败在阵九朗的刀下。在鞶弹正贪污受贿的证据公之于众后，他也受到了应有的制裁。不过据说黑刀却已在一个风雨交加的夜晚被赤鬼带回地狱，于是阵九朗只得直闯地府。虽然凭借百姬的智谋和阵九朗的身手成功击倒赤鬼，但此行却又扑了个空，两人空手而归。

柳生雪之丞



黑光太刀的下落不明，而百姬的肉体也已渐渐无法承受两个灵魂，再不施法两个人都将消亡。形势逼迫下的阵九朗只得孤注一掷，准备穿过天门，凭借仙气获得神通。但在与雷神苦战一番后却也无济于事，伊势的天门已然关闭。真言莲华宗的圣地——大和金刚山，成为了阵九朗前往天门最后的方法。一路上给阵九朗制造了无数麻烦的僧人乱戒，原本是尾张的剑术天才，但在与阵九朗的比武中落败，名声扫地。从此，他对阵九朗怀恨在心，纵使剃度出家也无法斩断这份憎恨之情，反倒与日俱增。在爬上真言莲华宗僧正的地位后，乱戒使用各种手段试

图对阵九朗展开报仇。在金刚山顶，乱戒正准备与阵九朗交手前，雪之丞突然出现并带来了一直以来寻觅不得的相模反魂黑光，实际上该刀一直被他藏匿着。雪之丞答应阵九朗交还黑光太刀，并让他在死囚中随意挑选一个满意的身体，但条件是传授移魂之术——相比起百姬的死活，雪之丞更在意的是学会长生不死的秘术。

就在众人相持不下时，不动明王的两位童子被黑光太刀的地狱之气引来，准备降服阵九朗这个掌握着魔道剑术的邪恶之徒。虽然凭借妖刀破坏了不动明王像，但阵九朗面对显现的明王本尊时丝毫看不到获胜的希望，在堕入地狱前他请求明王不要惩罚毫无过错的百姬，明王也消除了移魂之术的效果，让百姬的身体回到了被黑光太刀砍中前的状态。一切正向着看似大团圆的方向发展时，百姬却放弃了与雪之丞的婚约，对饭纲阵九朗心存怜悯的她在乱戒和尚的剃度下出家，终生念经诵佛，只求减轻身在地狱的阵九朗的罪孽。——百姬传第一结局。

魔道剑术恩仇录

男女主角所使用的都是胧流剑术，该剑术的创始人名为胧夜千十，他耗费毕生的时间、不惜堕入魔道才领悟了这种剑术。胧流剑术的威力极强，配合妖刀村正更是能发挥得淋漓尽致，甚至号称“天下无双”的柳生新阴流都不是其对手。但是这种剑术也有致命的缺陷，练习的剑客往往会带有魔性，而且极易走火入魔、踏入邪道。饭纲阵九朗正是胧夜千十的弟子之一，他修炼刻苦，剑术也高人一筹。然而愈是感觉到剑法的强大，阵九朗便愈是想将其占为己有，心智受到魔性迷惑的他不惜舍弃作为剑客的尊严，甘愿用偷袭的下作手段杀死自己的师父和师兄弟，霸占了胧流的奥义书。而曝尸荒野的千十由于强大的执念，灵魂始终徘徊在人间，他并不是怨恨被自己的徒弟杀死，而是对自己苦心开创的胧流剑术后继无人而无法释怀。在鬼助传和百姬传的第二结局中，两人尚未交手就已经察觉了真相——百姬身为一个娇弱女子却会使用强大的魔剑，而鬼助身上散发的杀气则残存着千十的剑气。因缘际会下师徒二人通过这种形式再度交手，双方挥舞妖刀、施展魔剑，只为决出胧流剑术的真正继任者。

鬼助传的第二结局中，他成功斩断了阵九朗的灵魂，让百姬得以重归自己的肉体。顺利封印狗头龙村正，又看到自己的妹妹平安无事，心愿已了的虎姬安然逝去，而鬼助则遵从她的遗愿，作为护卫守护在百姬左右。自知身为女子无力复兴鸣神家的百姬选择了另一条道路，与鬼助一同狩猎世上残存的村正，免得再有人因妖刀而遭到不幸。百姬传的第二结局中，落败的鬼助拼死给对手造成了重创，双方几乎同归于尽，阵九朗用最后之力使出合魂之术挽救了百姬的生命，但后者也因此失去了记忆。以“胧”为名的少女忘却过往的一切，在平民家度过了半年的安稳生活，但平静却被突然袭来的恶鬼所打破。胧流剑术早已在百姬的身体里打下深深的烙印，纵使她失去记忆也能自然而然地挥刀、使出强大的力量。在斩杀恶鬼后胧自知不能继续安享平静的生活，她决心周游各地以确认自己的身分，想起梦中时常呼唤的“阵九朗”到底是何人。



斩断因果胧村正

胧村正乃三千世界独一无二的妖刀，由千子村正的鬼斧神工造就而成，挥舞时甚至可以斩断因果业报，世间没有任何一把刀能与其相提并论。凭借胧村正，男女主角穿越时空，获得了一次重新选择的机会，迎来截然不同的人生。

在第三结局中，鬼助果断放弃了忍者的任务，将韊弹正勾结幕府、意图陷害主家的证据公之于众，挽救鸣神家的同时也把狗头龙村正带走——一切只为解救虎姬，因为绝不能让她再度香消玉殒。鬼助自信凭借胧流剑法可以压制住附在刀上的犬神怨灵，这样便能让虎姬从代代守护此刀的束缚下解放出来。而在临行前，鬼助也终于大胆对虎姬表达了心意。为了消除狗头龙村正上的怨念，鬼助开始不断斩杀恶鬼魔神，在日本没有敌手后便漂洋过海，走遍中国、印度、波斯、法兰西……凭一己之力镇压妖刀，成为一个闯荡天地间的男儿。





再度回到命运转折点的阵九朗并没有在百姬与雪之丞同行时下手，但他绝不是一个轻易放弃目标的男人。当百姬的婚期到来时，阵九朗的尸体在城门处被发现，雪之丞的言行举止与以往有明显的不同，而新侍女“菊”的面容也与狐妖绀菊极为相似。性格变得豪放得多的雪之丞扬言要创办一个超越柳生新阴流的剑术流派，名为“饭纲流”——很明显，阵九朗还是成功使出移魂之术霸占了雪之丞的身体。事实上在故事流程中，阵九朗对百姬产生情愫表现得极其隐晦，只有敏感的狐妖绀菊察觉出了阵九朗内心的变化。而在雪之丞和阵九朗之间，从前两种结局都可以看出百姬心中的倾向。虽然在第三结局中百姬对阵九朗夺取肉体一事并不知情，但相比暗藏阴谋、用心险恶的的婚约者雪之丞，以阵九朗作为归宿才算是真正的幸福。

《胧村正》的故事背景设定在幕府由德川纲吉掌权的元禄时代（1688～1704年），相传由千子村正所打造的刀，正是被德川家视为妖刀的不祥之物——据说德川家康的祖父、父亲乃至长子信康都死于村正刀下。故德川家康在当上征夷大将军后下令全面废除村正，但仍有少量的刀藏在民间。在游戏中，一把封印了犬神的狗头龙村正搅得世间不得安宁，不但将军被犬神附身，就连幕府所在的江户城也几乎崩溃。另一方面，帮助玩家锻造刀剑的正是千子村正的亡魂，男女主角凭借其打造出来的利刃斩妖除魔，最后以村正令世间重归太平——对于德川幕府而言，这也算是一种因果循环。

烧录卡新闻站



烧录卡博物馆

栏目主持：乌冬

文 月下雪影

烧录卡名称：ELink 2
生产厂商：ELink Team
适用主机：GBA/NDS
存储容量：512Mb/1Gb

好久不见，这次烧录卡博物馆我们继续聊一款在NDS时代“扬名立万”的GBA烧录卡。之前的烧录卡博物馆里我们介绍过它的“前辈”，也就是Elink的一代产品。这次要介绍的Elink2诞生在EZ 3in1之后，和一代的间隔时间并不长，Elink Team之所以仓促上市二代产品，重点在于把原先烧录用的打印机接口换成了USB接口，这算烧录卡跟上了主流的发展趋势，不过令人深感意外的是，USB接口的烧录卡速度却不如上代产品，这也成为当时玩家群里的吐槽之处，这也说明了Elink Team在技术耕耘上的不足。

除此之外，Elink2在芯片上还有一些升级改进。早先的一代产品使用的是富士通低端的S99-50070集成电子芯片，被人称作最低端的ASIC，而二代换成了不知名的M5M29HD528主控IC，虽然没有名气，但功能却有了不小的飞跃，电子书、即时攻略、即时存档这些GBA后期的主流功能Elink2逐一支持，一下让产品跨入了实用烧录卡的行列，同时也拉开了和EZ 3in1在GBA游戏上的体验。但Elink1的其他问题，二代还是“完美”地继承了下来，比如说没有硬件时钟、锂电池不可充电等等。Elink2的这次改进从使用功能上说，还是非常成功的，更换了烧录接口，新增了主流功能，但不修复其他硬件缺陷，也让人觉得Elink Team还有继续出下一代产品的计划。可惜，最后Elink也只出到了二代。

说完了改进之外，我们也不得不提到Elink2的一些缺点，比如耗电、掉档。耗电产生的原因比较有趣，无非是主控IC的问题。虽说一代的廉价芯片功能不强，但电力续航还算优秀，而Elink2在改进芯片提升功能之后，却让主机的续航时间减少了40%。当年曾有玩家测试Elink1和Elink2的差距，结果Elink1在NDS上播放CG可以达到5小时，而Elink2只有短短的3小时，相比于此，一些老牌的烧录卡则要达到7小时以上，由此Elink2也落下了电老虎的名号。而掉档问题，不得不说就是技术上的问题了，其实Elink2同样采用了SMS存档技术，但结果却和一代大相径庭，凡是遇到非64K存档，就有几率出现掉档，而且从模拟器导入的存档也不如一代的兼容性那么高，这种落差让Elink2成了很多老玩家的众矢之的。看上了功能的改进，却没想到续航和存档出现了问题，Elink2虽然依旧定位低端，但这种基础性的失误还是让玩家感到失望。不过借助于Elink一代的成功基础，Elink2在国内市场的表现非常不错，当年的各大论坛都有其相关板块，讨论的玩家也络绎不绝，从战略角度讲，Elink2的出现，让Elink Team再次成功地从EZFlash手中夺取走了一部分用户，这应该是Elink2的最大成绩，不过口碑的失败终究让Elink2只能短期火热。Elink2赢得了市场，却输给了口碑。或许这也是Elink第三代产品无法上市的真正原因吧，而官方在一代就许诺下的防尘卡的设计的Elink更是只存在于虚无缥缈之中了。



▲ELink2的包装设计出自国内知名设计师之手，相信这个包装能立刻引起不少人的回忆。



▲左侧的Elink使用了富士康的芯片，从IC上看可以看到日文标注，而二代的不知名芯片让Elink2成了知名的电老虎。



今年的六一刚好是周末，所以各位大龄儿童们也可以顺便过过属于自己的儿童节，不知道有没人像我一样是在自己的岗位上度过儿童节的呢？下面一起来看看本辑推荐的实用周边吧！

3DS游戏存档修改器

品名：セーブエディター（3DS用）
出品：CYBER
对应机种：3DS
官方价格：7980日元

CYBER推出的这款3DS存档修改器可谓是各位热衷于游戏修改的玩家的福音，并且CYBER还特意在包装上用醒目的红字注明“本品为CYBER自主研发的产品，非任天堂授权制造”，以显示其的技术力之高。

修改器是个通过特制的数据读写器在电脑上进行存档代码修改的软件，使用的时候必须要连接互联网。代码修改有两种模式：一种是直接选择每周官方免费配信的修改代码的“简单模式”；另一种是用户自行对代码进行修改的“高级模式”，此外还可以把3DS游戏卡带内的存档备份到电脑上、以及初始化卡带存档。不过本品目前只支持WindowsI操作系统，其他系统用户就用不了了。







拉链式入耳耳机

品名：ジッパーコードインナーイヤホン
出品：A'CLASS
对应机种：3DS/PSV
官方价格：1280日元



来自A'CLASS的新产品，和上辑介绍的自动卷线耳机一样，是款设计很新颖的金属色入耳耳机，总线长1.2米，3.5mm标准插口，抗阻32欧，频段20Hz～18kHz，无麦克风，中间有一段50厘米左右的拉链，可以用来控制左右耳塞支线的长度，也起到一定的装饰和保护线材的作用，目前有黑、白和金属玫瑰红三种颜色可选。

3DS《真・女神转生IV》装饰贴膜

品名：デザスキン "真女神转生IV"
出品：DEZASKIN
对应机种：3DS/3DS LL
官方价格：2400日元

《真・女神转生》是Atlus旗下的招牌RPG系列，以厚重的世界观以及极个性的怪物设定著称。系列正传第四作登陆3DS平台，周边商们自然不会放过这款热门游戏，装饰贴膜/贴纸专业户DEZASKIN也惯例地参与到屠杀FANS钱包的行列里来，这款以《真・女神转生IV》主角服装为主题的全包围装饰贴膜价值2400日元（约140元人民币，3DS用和3DS LL用同价），造型和价格一样的华丽。





《真・女神转生IV》主题周边套装

品名：真・女神转生IV アクセサリーセット
出品：SEGA
对应机种：3DS
官方价格：3400日元

这个周边的出品商居然是SEGA，看来这两家厂商私底下还是有点关系的。套装中包括了一个3DS收纳小皮包，一块印有游戏角色的擦屏布，还有个能装3张卡带收纳皮夹，售价为3400日元，嗯，果然是粉丝向的周边。







3DS LL专用卖萌猫头硅胶套

品名：シリコンカバー ねこにゃん（3DS LL用）
出品：HORI
对应机种：3DSLL
官方价格：1280日元

作为一款卖萌周边，最让人印象深刻的就是那对精伶的猫耳朵了，要是能随游戏节奏而摆动那就神了，另外一个亮点是猫眼部分，两个小洞后面就是3DS的3D摄像头，颇有喜感。目前本品有多种颜色可选，白色机配粉色简直绝配，呼吁白色机持有者赶快入手。











《怪物猎人4》的发售日终于锁定在了9月14日，虽然比原来说的夏天要晚了一点，不过也好，避开了暑期档的游戏高峰期，这样各位玩家就不用打乱原来的暑期计划了。好，下面来看看国内的电玩市场近况。

栏目主持：乌冬


北京 德科

目前日版3G/Wi-Fi版PSV已经成为了市场的主力，低廉且还在处于缓慢下调的价格成为了关键因素。日版主机1180元的售价远远低于当年发售两年的PSP，除了破解原因，大环境的变迁（汇率变动，智能手机一统天下）也是使得掌机滑入低谷的原因，再加上淡季中各大厂商没有拿出什么有诚意的作品，使得即便价格如此实惠也还是出货缓慢，最近的一批日版主机有很多在开机后系统版本还在1.5左右，这也从一个侧面说明这些主机在原销售地的出货速度也不像官方宣传的那样顺畅。那些对于彩色主机情有独钟的玩家如今也可以忽视差价选择自己喜欢的颜色了，PSV白色，蓝色和红色主机的价格在1260元左右，比起三个月前1600多元的价格已经合理了很多，从实际店面的销售情况来看彩色主机的销量也比之前有了不小的提升。软件方面也是紧随着主机价格的降价，因为没有什么新游戏的缘故，一些长卖的游戏比如《P4G》、《初音未来》、《仙境传说》等或是主动调价迎合市场，或是直接上架廉价的“best版”，就连很多商家看好的《海贼无双2》中文版也在刚刚发售不久后连续降价，从340元降到了不足300元，估计在暑期正式到来之前，这样的价格都不会有太大的变动了。

3DS方面的情况和PSV基本相同，硬件降价的同时却因为软件乏力导致玩家依然是购买欲望有限，除了等待暑期客源和软件同时回归以外也没有太好的应对方式。而且对于国内市场而言有一个不太好的信号就是PSP时代习惯了破解的玩家如今对于这一代掌机的正版要求表现出了较大的抵触，“不破解就不买”的想法随着时间的推移反而是越发的强烈，且使得这一大部分人群渐渐远离，尽管商家们也是通过二手交易甚至是出租软件（几乎到退回录像带时代）的方式想要留住他们，但依然是收效甚微。3DS LL目前价格和PSV基本持平，是继续降价还是保持现状，恐怕要等待E3展看两家厂商是否公布新型号主机而定了。


上海 书记

不知道各位玩家朋友们有多少还能过儿童节的？回想起自己儿童时代还在玩黑白的Game boy，一晃到现在已经是PSV和3DS了，不得不感叹时间过得真快。最近掌机市场基本是逐步下滑的趋势，价格倒是很适合购买，不过没破解对于国内普及来说还是影响很大的，即使是正版玩家，也会对各种自制软件和汉化游戏比较期待吧。

PSV销量最近有所起色，当然整体看来还是很惨淡的，六月的《灵魂献祭》中文版等大作无疑吸引了不少还在观望的核心玩家。目前零售价格是1200左右，按货币的购买力来算的话，大概相当于几年前花七八百块买PSP吧，所以真心是白菜价。现在PSP-3000销量依然都要比PSV好，大量汉化游戏、完美破解、800左右的零售价格还是很吸引人的。惟一需要注意的是现在翻新机泛

滥，不过好多玩家干脆直接选择购买二手的，这倒也不失为个好办法。

3DS之前由于丰富的游戏软件和低廉价格，销量比PSV要好很多，不过目前3DS LL零售1050元左右的价格比起PSV已经没什么优势了，所以性价比相对来说似乎没以前那么高。

配件方面已经是万年没有变化了，次世代两个主机的必备配件很单一，不如以前PSP和NDS丰富，当然最主要的原因还是破解问题，具体价格参考后面的报价表吧。

目前个人最期待的两个游戏是PSV的《灵魂献祭》中文版和3DS的《逆转裁判5》，不过《逆转裁判5》没有汉化版的话会很吃力……但是破解又遥遥无期，真纠结。



最近广州的天气总在烈日和豪雨之间徘徊，笔者就在某一天同时经历了白天被晒成咸鱼和晚上被淋成落汤鸡的过程，所以各位最近出门可要多带把伞，遮阳挡雨两不误。

最近的日元汇率从之前的8一直高速下滑到6，照趋势看估计还能滑到更低的水平，各种日版宅物价格也随着汇率大幅下降，各位大龄儿童可以在儿童节大手买入想要的东西了，另外也有不少朋友趁此机会去日本玩个够。

PSV平台相关硬件，整体价格继续低走，本辑港版Wi-Fi已经跌破1200元人民币，港版3G比Wi-Fi略高少许，日版也不用说，1300元还有得找。白色PSV价格已和其他有色版本持平，日版基本都在1250左右。顺便说下广州各实体卖场的PSV游戏现货，《海贼无双2》、《忍龙》、《初音》、《P4G》、《胧村正》以及《神海》等这些热门游戏基本都有，因为早期港版游戏比较便宜的缘故（部分除外），所以这些游戏大部分都是港版，想要的版本没有也没关系，所有店家都接受预定服务。

3DS方面，日版3DS LL价格又再大幅下降，跌幅接近100，和数个月前的3DS已经是一个价了，和港、欧、美三版对比，性价比已经到达顶端，现在买3DS LL已经到了无须考虑的版本，直接上日版就是明智的选择。

另外，欧美又见号称“完美破解所有3DS游戏”的烧录卡，这次演示的游戏是《生化危机 启示录》、《路易的鬼屋2》以及《超级马里奥3D大陆》，真伪未知，不过结果估计也会和前面的那些烧录卡一样。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1090	880	40	60	100
北京	绿洲电玩	980	880	1150	780	70	110	190
上海	新亚电玩	1000	1050	1250	800	80	130	200
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	1190	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	1000	1200	740	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1180	1180	1380	850	75	95	180
广西南宁	光派电玩	—	1000	1250	800	80	120	220
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1350	900	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1350	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1160	1200	90	165	290	460
北京	绿洲电玩	1180	1250	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1200	1300	110	200	320	410
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	120	190	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1250	1340	100	180	300	480
安徽合肥	大拇指电玩	1280	1380	108	1/0	280	450
广西南宁	光派电玩	1250	1400	140	220	340	550
广西南宁	光派电玩	1400	1550	150	220	340	550
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1750	130	250	350	550



白菜 提供

电击文库创刊20周年记念活动 “大电击文库展”开幕



▲巨大的看板，绘制的是电击文库著名的当家花旦们，大家认识几个呢?

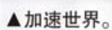
在轻小说大行其道的今天，电击文库作为产业的一根巨大支柱，已经为不少读者所熟悉并喜爱。就在2013年4月27日~5月6日，于东京池袋阳光城世界进口商品市场大楼4F的展示大厅内，举办了电击文库创刊20周年记念活动“大电击文库展”。现在就来看看活动中的一些照片吧。

进入会场后，马上就能看到用插画展示电击文库知名作品中名场景的“名场景集锦”，这些名场景都是作者自己挑选的，并配上了解说文。下面为大家展示其中的一部分。


▶刀剑神域。



▲我的妹妹没可能那么可爱。



▲加速世界。



▲打工吧！魔王大人。



▲魔法禁书目录。

走过名场景集锦区域后，接下来看到的就是“COSPLAY区域”。不过这里可不是真人COS，而是文库中美丽的女孩子们以COSPLAY为主题换上各种各样的装束。









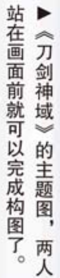




▲该区域甚至还设置有这类福利场景……

接下来是各位看官垂涎已久的泳装区域。泳装事件可是ACG中不可或缺的王道事件呐。

然后是给参观者们照相留念的区域。这里根据各小说的主题搭起了不同的场景，参观者们可以还原原作中的Pose来拍照哦。



▲《刀剑神域》的主题图，两人站在画面前就可以完成构图了。



国语版的2013《口袋妖怪》剧场版

马修 提供



▲主页，和日本官网差不多，主要人物和主要口袋妖怪都展露无遗。

话说《口袋妖怪》的剧场版从2010年的《幻影的霸者 佐罗亚克》开始，台湾就实现了与日本同步放映，成为每年日本之后第二个放映《口袋妖怪》剧场版的地区。今年也不例外，今年台湾地区由群英社代理，上映时间为8月16日，比日本的首映仅晚一个月。主片《神速の盖诺塞克特 超梦觉醒》（盖诺塞克特即649号口袋妖怪，本刊译为盖努塞克特，这里因为介绍的是在台湾放映故遵照台版译名）与短片《皮卡丘与伊布☆好朋友》都会以国语来讲述这一长一短的两个新故事了。现在官网已经开通，来看看台湾方面带来哪些情报。


▲剧情介绍，这些主要来自于预告片。



▲登场的口袋妖怪，主要是盖诺塞克特和超梦。



▲登场角色，还是小智三人组，剧中特有人物还没公布——其实日本方面也没公布。



▲短片的登场口袋妖怪，貌似缺了喵喵它们。



▲放映影院、预售券以及特典这些还都没公布，所以打开后就是这个样子，话说去年台湾的确也和日本一样兑换配送了凯路迪欧和梅萝爱塔。

《乔乔》×匡威跨界合作展时尚魅力!

半夏 提供



《乔乔奇妙冒险》作者荒木飞吕彦曾经以成为时尚设计师为目标而努力作画，这一点从其作品中人物华丽的衣着也能看出一二，而他的作品也总能和时尚界产生各种跨界合作。近日世界著名的帆布鞋品牌匡威（ALL STAR）就宣布即将推出《乔乔》主题限定帆布鞋。鞋子采用匡威经典的黑色基调和版型，原作中主人公乔纳森·乔斯达作为乔斯达家族的血统继承者在后肩处有星形标志，这和匡威的星形商标不谋而合，同时在鞋身还添加了表现原作世界观的特殊纹样，时尚感满载。这双特殊的帆布鞋定价10290日元（约合RMB620），从5月20日起至6月20日在指定合作网站以及日本部分匡威专门店接受预约。预约的人都会获得原作中石假面模样的精美挂件，原作的粉丝或者时尚达人不要错过了哦。



▲鞋盒上有和鞋身一样的图案。



◀预约附送的石假面挂饰双眼能够发光，非常符合原作。









▲鞋身细节设计也非常优秀。



栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

虽然《召唤之夜5》是款比较有难度的S·RPG，但里面的角色都塑造得非常吸引眼球，这也算是该系列历来的卖点之一了，那么这次就来看看该系列最新作里角色的魅力吧。



乌冬：宗谦本身就有点中性，被画成女的也还说得过去，可3代男主角……这是和女主角合体了吗？

阿鲁：这就是妖娆和妖怪的区别。



乌冬：在宣传PV中被小企鹅萌到，拿到游戏后毫不犹豫地选了她作为响友。

阿鲁：更喜欢小天使的飘过。

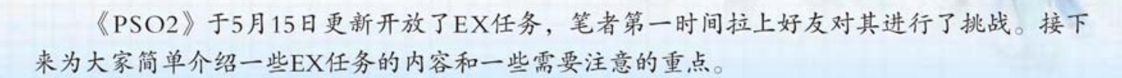

乌冬：一个萝莉一个御姐，嗯，不过我说的是左御姐右萝莉。（笑）
阿鲁：右边那只酷似《魔兽世界》的德莱尼MM我会乱说？
乌冬：傲娇+巨乳+精英，难怪燕芬会那么有人气。
阿鲁：你竟然无视黑丝！

梦幻方舟

PHANTASY STAR ONLINE 2



栏目主持：酷洛洛　文：手残



《PSO2》于5月15日更新开放了EX任务，笔者第一时间拉上好友对其进行了挑战。接下来为大家简单介绍一些EX任务的内容和一些需要注意的重点。

EX任务（Extreme Quest）

EX任务是在5月15日更新后加入的一种全新任务类型。任务主要内容是在虚拟空间进行挑战，每层都有一个场景目标，完成的话便可以在每5层结算时获得更好的奖励。目前只开放了第一个：冻土与机甲，登场的怪物为机甲种、原生种和黑暗种的混合编制。EX任务的接受等级为50，在任务大厅的右边柜台**エクストリームクエスト**管理官**プリン**处可以领取许可证，每22小时可以领取一张，每张许可证可以供玩家进行一次挑战。注意：可选择的层数以队长的为准，队友如果没有开启对应的层数则虽然可以参加但不会更新进度。

EX任务有一共40层，每张票可以挑战5层，进度也是5层保存一次。当进度达到40层时便会重置（如果玩家的进度是1～40层，则40层完成重置时会获得三颗原石）。每层都有一个场景目标（Stage Order），达成了的话任务就会完成，开启通往下一层的道路，如果目标失败了则依然可以通过全灭敌人来开启前往下一层的道路。当场景目标达成时，下一层的怪会有额外的弱点属性、耐性奖励使得过关更为轻松。

关于奖励

除了每40层重置时获得的3颗原石之外，任务中也会掉落各种各样的武器、防具、原石、碎片，这些都必须在每5层的结算时从掉落列表里选取，而MST——主线任务版物品和NPC任务掉落都可以直接拾取进背包。当5个场景目标全部完成时，结算时可以选取3个物品；5个中完成3～4个，可以选取2个物品；只完成1～2个，可以选择1个物品；全部失败则无法选取。所以请尽量保证完成3个以上的场景目标。注意：掉落的碎片和原石可以在辉石–魔石炼成商店进行交换，2700碎片=30原石=1魔石，5魔石=1把11星武器。

敌人能力变化

根据层数的变动，敌人有可能会出现对武器和属性的耐性，当场景目标完成时，这一层敌人上升的耐性在下一层会变为下降。

其他细节

任务有30分钟倒计时，但是倒计时只有进入战斗场所时才会开启，所以可以在每层开始前根据怪物资料制定攻略方法。比起其他任务来，怪物掉落的MST数十分的多。小怪掉落100～500，大型怪可能掉落超过1000，而BOSS则可能掉落超过5000MST，在这里使用MST掉落增加的消耗品收益很大。有一些关卡资料会以？？？来表示，只有当攻略到那一层时才会随机抽取任务，而里任务中会出现人型法鲁斯、法鲁斯之手、拉比、稀有黑暗甲虫等一定概率可以直接掉落原石的敌人。

敌人掉落的稀有物品不以EX任务外的掉

落表为准，而是以EX任务的场景设定为准，属于场景掉落，所以会出现一些不该出现的掉落品（比如没有忍者也出噪音双头，没有自走炮却出了SSPN）。不过装甲剑之类的11星武器和防具还是只会在指定怪物上掉落。

场景中的元素耐性上升会使得对应伤害变为约10%。

指定时间内不能使用回复效果的限制不包括HU和GU的自动吃药以及MAG的自动回复技能。

一些不能受到伤害的层数，场地中的黑暗种、原生种、机甲种是对立的，玩家不管他们的话他们会互相殴打。

5层之后有些关卡会出现妨碍回复效果的装置，使回复值降到不足1/5，请小心。



地面方块有时候会发出蓝光，约1秒之后会发出电击。类似火山洞窟的熔岩喷发，在一些不能受伤的关卡中需要注意。

正面、背面和弱点击杀敌人判定成功以最后一击为准。

需要注意的楼层

STAGE4 出现的四足会自爆，无视其直接走就可以。

STAGE10 确保最后一击从正面发动，尽量使用长枪突刺之类单段高伤害的PA攻击头部来保证成功。

STAGE23-A シグノビート的转身速度很快，用多段伤害的攻击时要注意保持自己位置在其背面，最好是一个人吸引仇恨其他人从背后发动攻击秒杀。

STAGE25-A クラバーダ闭上壳以后对打击耐性提升很大，并且被麻痹翻身以后正、背面判定会重新计算，所以推荐近战系击晕后攻击核心完成击杀。如果上一层完成了场景目标，则FO可以很轻松的用落雷搞定。

STAGE30-A グワナーダ的弱点在脸和肚子，最好还是折完触手以后对准肚子猛攻确保最后一击不会打偏。

STAGE32、34 队中有FO/TE存在的情况下用风刃群体攻击可以很容易的给怪附加上异常状态。建议切换非主武器施法确保不误杀。

STAGE35-A 战舰正面主炮可以无视，舷侧两边各8部位，加上导弹发射器很轻松就可以达到20部位破坏。需要注意的是HP回复底下的妨碍效果会将治疗量降到很低的水准，请小心回避机枪与导弹。

STAGE36 纯回避的话难度略高，火力够高的情况下可以考虑用诸如长枪突刺之类的PA在开场迅速全灭怪物。或者利用FO的电圈拉住敌人然后用击飞、击晕系的控场。

STAGE38-B 暗黑熊的弱点在头部两侧的红色“眼睛”，无法自动锁定，平时站立状态下近战系也不易精确的攻击到，建议在其连续飞扑趴下后的长硬直中对其脆化然后近距离集中火力击杀，或者枪刃蓄力射击直接用TPS模式攻击。

STAGE40-A 如果没有达成上一个场景的条件，暗黑龟会带有对大剑，雷和光的耐性使其变得非常棘手。建议在其趴下的时候对其猛攻然后攻击头部使其翻身，最后脆化胸口部位然后由近战系使用双头的丢圈完成击破。如果判断不准HP就直接锁定头部用远程火力击杀。

动森村季会

栏目主持：半夏

炎热的夏天可以在《动森》的世界中进行潜水、游泳等消暑活动，夜晚水边美丽的萤火虫也能带给玩家几分清凉的感觉，诸位村长们打理自己的村庄已经有一段时间了，在游戏中总有一些的事情不知大家发现没有，这一次就让我们一起来看一下这些神秘的现象或者事情吧。

你所不知道的《动森》

文 V_KIDS

矮木死亡之谜

有很多村长喜欢收集矮木种子，然后种植在村内设计成一个迷宫。可是快要完成的时候发现总有一两个地方，矮木种不活。玩家称之为死点，原因也是众说纷纭。其实原因很简单，除了种树时周围八格不能有其他树木（不包括矮木），在7×7的范围内存在15棵以上的植物就会死亡（包括矮木和树木，不包括花）。

格雷斯的真实身分？

作为奢侈品商店的高贵店长兼流行考察官，格雷斯是玩家们中期肯定要打交道的人物之一。格雷斯的本名叫锅之助，因为觉得自己的名字不够洋气所以才取名为格雷斯。据说在格雷斯前来考察的时候，用喇叭呼唤锅之助的名字，格雷斯会应答。虽然换了名字，不过格雷斯土里土气的特点仍然保留在了一些服装和家具设计上，被广大玩家各种吐槽。

真的有龙存在吗？



玩家们口中说的“龙”村民，其实是鳄鱼村民**タツオ**。青绿色的皮肤+龙角，看起来与龙一模一样。因为他的特殊形象，使得**タツオ**比较有人气，特别是在国内有许多村长想入手这个村民。

喇叭呼唤错误之谜

喇叭是一件非常方便的道具，可以快速的找到村民或者来访者。可能少数村长会遇到这种情况：当警察局告知**パロンチ—ノ**（徽章先生）前来拜访的时候，用喇叭呼唤名字应答的却是村民。首先先检查自己发音是否正确，排除了发音问题，接着可以在村里寻找一下是否有迷路的小猫。当小猫和来访者（不一定是徽章先生）同时在村子里出现，呼唤来访者会失败。不过呼唤小猫是没有问题的，将她送走之后就恢复正常了。

动森来访者和固有住人的原型

基本上来说，《动森》中的人物都是继承了前作的形象。不过相信看过任天堂网络发布会的玩家会知道，胖胖的地鼠和咖啡屋老板都是以制作团队里面的工作人员的样子为原型制作出来的。有兴趣的玩家可以去搜索一下，长的十分神似，所以不能排除其他人物也通过这种方式创造的可能。

牛奶柜上的谜之字样



在游戏中有两款牛奶柜子上面印着“山内牛乳”的字样，这是为了纪念任天堂公司顾问&前总裁山内溥而设计的。

梦番地中消失的海象

梦番的主人可以在梦见馆里设置自己的梦番是否开放设计图共享的，如果主人关闭了这个功能，那么玩家是无法从海象那里获得设计图的。

三角恋情侣

邮局中的**ぺりみ**、**ぺりこ**、**ぺりお**是同事关系可能大家一眼都能看出来。其实还存在的其他关系：**ぺりみ**和**ぺりこ**是姐妹，玩过前作的玩家应该会知道这三个人物其实还有三角恋的关系。

潜水快速前进的法宝？

以前在网上有看到过说，潜水佩戴蘑菇头可以在潜水的时候游的更快一点。
为了验证是否正确，笔者自己也做了几次实验。发现佩戴后基本与正常速度相同，可以认定这个是玩家的都市传说。



南岛银币入手的极速传说

在南岛上购买物品需要大量的银币，追求金徽章的玩家也需要大量刷银币。那么哪一个小游戏才是入手银币的最快途径呢？这个答案众说纷纭，有的人认为是挖矿石；有的人认为是采花……其中最受大家青睐的是南国巨大蜻蜓发现这个游戏，达到双倍要求最高可以获得20枚的奖励。

其实最快而且最稳定入手银币的游戏是“借り物竞走ツア—”的这个游戏，在这个游戏中可以做到两分半到三分钟获得16枚银币的超高效率。看不懂日文的玩家一般很难达

到这个效率，不过有日本玩家专门制作了一款帮助快速完成游戏的FLASH软件（FLASH网页地址：http://blog-imgs-54.fc2.com/q/u/e/questnikki/karimono2.swf）。配合这款软件即使是国内的玩家也可以高效而且稳定的入手银币，推荐想要尝试的玩家在网上搜一下。以上是对于单机玩家才适用的方法，对于多人娱乐而且要获得一定量的银币，还是推荐南国巨大蜻蜓发现这个游戏。



▲FALSH软件使用截图。

村长位移传说

下面几张图村长出现的诡异位置是不是吓了大家一跳呢？其实这个不是什么灵异事

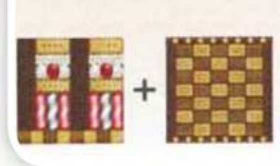






件，而是合理位移。游戏中有很多玩家无法通过正常方法到达的地方，但是利用游戏里的某些方法，能让村长们出现在这些地方。方法非常简单但是需要其他玩家配合，还需要10次邂逅获得的道具“ふきもどし”。联机后找一个想去的地方，悬崖、河流、瀑布等等都可以。其中一位玩家站在想去的地方附近，一直使用ふきもどし。另一个玩家在跑步状态，紧贴着使用道具的玩家，不断地撞击他，就会令他产生移动，不断地推就可以达到效果。另外利用撒豆子道具或者铲子也能达到这个目的，就是难了一点，感兴趣的玩家可以尝试。这种有趣的现象在面连时可以大家一起做一下，一定能很好地活跃气氛。

限定家具展示厅



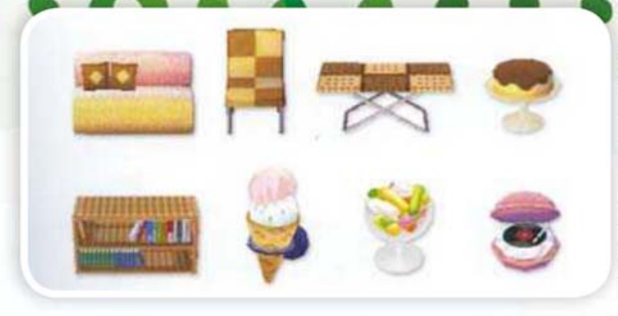


有没有村长们听过关于糖果屋的童话，由糖果建成的小屋安静地在森林中等着好奇的孩子找到它……在《动森》这个充满幻想的世界里自然也少不了糖果屋的身影，在狸猫房地产商能够随机刷新糖果主题的室外装饰，除此之外在百货公司的奢侈品商店会出售图上这套限定的糖果家具。这套家具的壁纸和地摊由饼干组成，床是一整块香甜的草莓奶油蛋糕，床单上点缀着香









草，两颗红红的草莓最成了枕头。冰淇淋立灯和马卡龙留声机充满创意，将小小的迷你点心灯摆放在饼干长桌上也非常合适，两块巧克力型的柜子也做得惟妙惟肖让人食指大动。想要购买这一套家具花费可是相当不菲，村长们可以从现在开始存钱了。

静江立体化啦！



村长们的小秘书静江彻底跃出屏幕啦！大家喜爱的小秘书化身Good Smile旗下著名的粘土人，将于2013年10月发售，目前已经开始预订，国内淘宝官方店也已经开始预售，喜欢的玩家不要错过啦。

▶手执笔本的造型作为日本官方推特头像被大家熟悉。





◀开心地唱起歌来的小秘书，是有什么好事情发生么？



▶困惑脸搭配问号标志忠实还原游戏内表情。





◀村长们可以尽情装扮她哦。



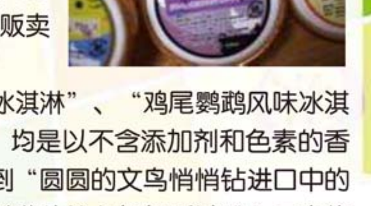
《动森村委会》征稿啦！

你是否是《动物之森》的忠实玩家？在那个村庄里中你是否经历过某些难忘的事情？你有没有什么游戏的心得、经验要和其他村长分享？搞笑的截图、游戏中难忘的某些事件、优秀的梦之地、设计展示，所有的一切都可以在这里刊登，不限形式，不限字数，都可以以邮件的形式提交给我们，征稿邮箱：pgking@263.net 邮件标题请注明：动森专栏征稿。一经采用将支付优厚稿酬。



奇葩的食物层出不穷，如今再添一款带有鸟类味道的冰淇淋公开销售。喜欢猫狗的人会喜欢将它们放在嘴里的味道吗？后文有日本大部分网民对中国人和韩国人的比较，大家可以一起了解一下。

你吃过鹦鹉口味的冰淇淋吗?



日本的“鸟见咖啡厅”以一边观鸟一边享受下午茶而为大家熟知。而该店于5月8日～13日在神户阪神百货店举办的展示贩卖中销售了一款具有鹦鹉风味的冰淇淋，在网上造成了话题。

根据“鸟见咖啡厅”的说法，他们销售的是“文鸟风味冰淇淋”、“鸡尾鹦鹉风味冰淇淋”和“虎皮鹦鹉风味冰淇淋”三款种类，价格为280日元，均是以不含添加剂和色素的香草冰淇淋为基础制作。其中“文鸟风味冰淇淋”会让人感觉到“圆圆的文鸟悄悄钻进口中的口感”，“鸡尾鹦鹉风味冰淇淋”再现了“张口熟睡时鸡尾鹦鹉从脸上轻轻踩过跳入口中的感觉”，而“虎皮鹦鹉风味冰淇淋”则是“品尝香草冰淇淋时，让口中充满鹦鹉的味道”。

宣传文是写得很有趣，不过在本店试吃过的店员则爆料“口感太过逼真，做得太过火了”，“虽说嘴里全是鹦鹉的味道，但即便对于喜欢鸟类的顾客来说也太过火了，真的没问题吗……”事实上在展示贩卖后也这一冰淇淋也确实在网上造成了话题，虽然吃过的顾客大都赞扬“很美味”、“有高档的口感”，但始终也有“让人想起鹦鹉的味道”这样的抱怨声。

>原材料(げんざいりょう)书いてもらわないと怖(こわ)くて食(く)えん。

译文：不写上原材料的话，我可是没胆子下咽。

>ペットショップの鸟(とり)卖(う)り场(ば)の匂(にお)いは正直(しょうじき)苦手(にがて)だ。可爱(かわ)いけど。

译文：老实说我拿宠物店鸟类卖场的味道很没辙，虽然它们很可爱。

>需要(じゅよう)がある理由(りゆう)がわからない。鸟(とり)饲(か)ってる人(ひと)って口(くち)ん中(なか)に鸟(とり)突(つ)っ入(こ)むのが常识(じょうしき)なのか！？

译文：不明白怎么会有这种需求。难道对于养鸟的人来说，把鸟放入口中是常识吗！？

>インコの上半身を口に入れた记忆があるけど、あれを疑似体验したいと思わないw。

译文：虽然有过把鹦鹉上半身放进口中的记忆，但我也不想去虚拟体验那样的感觉（笑）。

鸟禽类的特有味道对于一般人来说应该不算陌生，说是刺激性气味也无妨。爱鸟人士也许会喜欢这股味道，但对于不感冒的人来说无异于拷问。想来这类冰淇淋的对象层也是爱鸟人士无误了。那么宣传语中多次强调“放入口中的感觉”，对于爱鸟人士来说算是正常的举措吗？而网民们的留言也否认了这一说法，如同上文所摘录的，大家都多是感到疑惑与不解。说起来，把鸟类放入口中究竟算是什么感觉呢？有什么好处呢？也许应该找个狂热的爱鸟人士来谈谈他的看法，至少白菜不属于鸟类爱好者，想来这与隔壁住家在阳台养着一大群鸽子有密不可分的关系，特别是夏天从窗外传来的阵阵熏香。

日本人眼中的中国和韩国人

文 山山

最近和自己开店的日本朋友联络感情，他抱怨和店里打工的韩国人不好相处，还是比较喜欢中国人。这让笔者想起以前在日本和韩国同学相处时听到的各种奇葩言论，只能笑而不语。有句古话说得好，以铜为镜，可以正衣冠；以古为镜，可以知兴衰；以人为镜，可以明得失。日本2ch论坛上经常热议中国人与韩国人的区别，某些总结看着看着就笑了，某些看着看着又陷入沉思了。不管中肯与否，让我们一起来随便看看日本人眼中的中国人和韩国人。

>中国人は质素な暮らしでも平气、韩国人は思いっきり见荣っ张り、金がなくても派手な生活。

译文：中国人即使过着朴素的生活也没关系，而韩国人倾家荡产也要过奢侈的生活。（的确笔者认识的韩国人就算再没钱，也一定要一身的名牌。）

>中国人はパクッた商品を、パクリ品と认めて隐さずに卖る、韩国人はパクッた商品を、韩国起源と主张し、パクリを隐して卖る。

译文：中国人对于仿造的商品，销售时毫不隐讳地承认是山寨品，而韩国人对于仿造的商品，则主张起源于韩国，销售时隐瞒山寨品的事实。

>中国人は、上司が女になっても、退职する人はいないが、韩国人は、上司が女になると、退职者が续出する。

译文：在中国，即使上司是女的也不会有辞职的人，而在韩国，一旦上司变成了女的，就会接连有人辞职。（韩国好像到现在男尊女卑还很严重。）

>中国人は3K仕事でも气にせずやる、韩国人は3K仕事やらない。

译文：中国人即使是3K工作也会去做，而韩国人不做3K工作。※3K即“きつい（Ki tsu i，辛苦的）”，“污い（Ki ta na i，肮脏的）”，“危险（Ki ken，危险的）”，多指出卖体力的辛苦工作。

以上只是摘录的一部分，总体上来看对中国人的评价似乎是比韩国人高一些。而从笔者自身经历来看，绝大部分日本人对中国人也是比较友好的，所以有机会去日本的话就放心大胆地玩吧。

吸血鬼之馆

栏目主持：苍穹

众所周知，里昂是吸血鬼猎人名门贝尔蒙特家族的先祖，当年也是靠他和自己爱人的牺牲才有了克制妖魔的武器——圣鞭“吸血鬼杀手”。而真正让贝尔蒙特一族声名远扬、备受世人崇敬的则是拉尔夫·C·贝尔蒙特（美版名叫特雷弗，这里统一用其日版名），因为他是“《恶魔城》系列”正史记载中贝尔蒙特家族的第一位吸血鬼猎人，也是第一个挑战德拉库拉并将其打倒的人。接下来，咱们就聊聊拉尔夫的那些战斗事迹。 文 棱峰



原十字军天才军师马提亚斯·克洛克维斯特用计以猩红之石吸收了吸血鬼沃尔特·贝恩哈特的黑暗灵魂后，成功由一个人类变成了吸血鬼之王。之后，他来到了异地瓦拉几亚（也就是现在的罗马尼亚）隐藏身分，改名为弗拉德·戴普斯。他通过从事违背教义的各种研究和知识传播的方式来向神明复仇，却并没有对无辜民众大开杀戒，渐渐依靠其领袖魅力反倒成为了瓦拉几亚的君王。在1094年至1476年间，他曾有着属于自己的幸福家庭生活，但在亲生儿子阿德里安·菲伦海斯·戴普斯与自己理念不合离去后，紧随而至的是离异的妻子莉莎·菲伦海斯被人误以为是魔女而处以火刑。终于他黑暗灵魂中的所有仇恨和愤怒全部爆发出来，这些黑暗力量更将其残留着的人性良知都吞噬得干干净净。于是他自号德拉库拉伯爵，使用自



▲《恶魔城传说》日版封面。

己的力量组建出一只强大到横扫全欧洲都游刃有余的黑暗恶魔军团，并于1476年正式出兵开始大肆屠杀人类。特兰西瓦尼亚地区瞬间沦陷，可怕的恶魔军队所到之处哀鸿遍野，随处可见的是一幕幕如人间炼狱般惨绝人寰的景象，再这么下去就是西欧军队被尽数消灭也绝非什么不可思议的事情。

其间遭受苦难的人民并非没有奋起反抗，但终究不是恶魔的对手。特兰西瓦尼亚地区的居民古兰特·达纳斯提就是个例子，古兰特是当地体型最轻盈、动作最敏捷的男人，由于无法忍受德拉库拉的军团肆虐家乡，他单枪匹马硬闯属于恶魔城后门的第一时钟塔。奈何肉体凡胎终究不是吸血鬼的对手，德拉库拉两三下便把其打倒，却并没有杀死他，反而将他变成了蚤男之王替自己镇守时钟塔。无奈之下，教会委托身怀禁忌之术、活跃于黑暗世界的吸血鬼猎人来瓦拉几亚讨伐德拉库拉。接受委托的是西欧天主教教会所属的女魔法师赛法·贝尔南提斯，贝尔南提斯家族在当时可以算是世界上著名的魔法世家，而赛法年幼时期曾经走遍了瓦拉几亚的修道院，对美丽的瓦拉几亚充满了感情，一听说那充满自己童年回忆的地方被玷污自然无法坐视不理。教会上下对赛法充满了期望，然而日子一天天过去却始终不见她得胜归来。原来赛法在恶魔城外的森林中遇到一个独眼巨人，虽拼尽全力，却终因无力克敌而被打败，身体更化作了石像。

无计可施的教会惟有将最后的希望寄托在那个从太古时期便继承下来的古老血统，曾经屡次和可怕的魔物战斗并存活下来的被称为真正的吸血鬼猎人的贝尔蒙特一族身上。然而此时的贝尔蒙特家族早已经从人类世界中消失了，因为他们过于强大的力量根本无法被世人所接受。1094年挑战黑暗力量的贝尔蒙特一族在这三个世纪以来得到神界的认同而被神圣力量所庇佑，他们频频出动为整个欧洲的百姓斩妖除魔，维护着人间的一方平安。虽然他们的心愿非常纯正，但是作为吸血鬼猎人必须要有远胜于妖魔的精神力和肉体能力，以至于在普通人眼中他们也无异于妖魔，结果贝尔蒙特一族不但没有得到人们的信任，反而越发遭受百姓的惧怕和疏远，最终不得不选择避世这条路。也正因为如此，贝尔蒙特家族在这几百年间始终无法得到壮大，仅仅维持着一脉相传的可怜状况。教会的人几经周折终于找到了贝尔蒙特一族，得知家族历代先祖心中的隐忧终于还是爆发了，身为贝尔蒙特家族末裔的拉尔夫自知不能再置身事外，为了拯救人类，他从家族的坟墓前起身，不计前嫌毅然拿起圣鞭重归历史舞台，挑战人类最可怕的敌人——吸血鬼之王德拉库拉。

虽然一路上荆棘密布，可拉尔夫却无畏无惧，他不仅救出了赛法，让古兰特恢复原样，更遇到了改名为阿鲁卡多的德拉库拉之子。此时的阿鲁卡多虽然被其父亲的魔力所控制，却奇迹般的还拥有自己的清醒意识，后来他从拉尔夫身上感觉到一股神圣的力量，而这种力量的性质和他自身的魔力正好是完全相反的，心想说不定可以靠这力量拯救自己和世人，于是阿鲁卡多在确认了拉尔夫的力量后，决定将自己的命运也托付给他。在这些可靠同伴的帮助下，拉尔夫最终成功打败了德拉库拉，虽然身心疲惫却也找到了自己的幸福，和赛法组建新家庭。经历了这次死斗，拉尔夫被瓦拉几亚人民尊为英雄，他的事迹更载入了特兰西瓦尼亚的史书之上，从此开始了贝尔蒙特家族在欧洲的光辉历史。



▲小岛文美画集《Santa Lilio Sangre绯いユリ》中的拉尔夫。



暗黑咒印

然而好景不长，德拉库拉虽然被打倒，却留下了足以覆盖整个欧洲大陆的强大诅咒。这是一个只会引导人类负面情感的诅咒，它使得本来就因为瘟疫以及经济萧条而陷入绝望的人们的心灵更加沉入黑暗的深渊之中。于是，肆意掠夺和排除社会弱者的行为频繁发生，人民苦不堪言。

1479年，距离上次和德拉库拉的死斗才过去三年，之前的战斗虽然给拉尔夫带来无上的荣誉，但也让他身上伤痕累累，胸口和脸上都留下了伤疤，不过这不仅没有让他磨灭了内心的斗志和正义感，反而使得他心中的正义信念愈发强烈。他安顿好自己的家人后重归瓦拉几亚，为的是调查某个恶魔精炼师的异动，寻求破解诅咒之法。不过不知道是上次战斗的胜利还是别的什么原因，使得他对自己的力量充满了自信，也让他的性格变得过于高傲自负，行为举止颇似一个独行侠。没过多久，他就遇到了一个持有恶魔精炼师纹章的人，这人便是海克特，拉尔夫那极具攻击性的性格让他一确定海克特是恶魔精炼师，二话不说便大打出手。幸好，拉尔夫并不是一介莽夫，几个回合下来见海克特完全不是自己的对手便已经开始心生怀疑，这才没有对他痛下杀手。拉尔夫对眼前这个毫无还手之力却自称恶魔精炼师的人进行了一番犀利的嘲讽，毕竟在他的认识中所谓的恶魔精炼师是能通过各种手段创造出遵从于自己的恶魔的人，其实力之强大几乎可以媲美死神，因此恶魔精炼师才能成为德拉库拉伯爵的亲信，所以真正的恶魔精炼师断不可能是眼前这种货色。可他突然记起来三年前有个传言，说一个十分强大的恶魔精炼师舍弃了自己原本的力量，更背叛了自己的主子逃离战场。如此一来，他便知道这个叫海克特的男子并不是自己所要追寻那个人，对海克特自然就没有任何兴趣，随即转身就走。



▲《暗黑咒印》拉尔夫人设图。

之后，他终于找到了另一位恶魔精炼师艾萨克，在两人的战斗中可以充分看出拉尔夫的战斗力，虽然只身一人，但靠着灵活多变的鞭术以及各种大开大合的拳脚功夫外带副武器的使用，拉尔夫不仅完全压制住了艾萨克，就算被艾萨克和其最强使魔亚伯夹攻也没让对手占到任何便宜。这一战拉尔夫只是被艾萨克的魔枪擦破了皮，如果不是海克特横插一杠，或许就能拿下艾萨克。不过艾萨克看到海克特便消失这奇怪举动，终于让拉尔夫确信海克特和艾萨克是敌人关系。即便如此，拉尔夫也不打算让海克特插手其中，因为在他眼里，能彻底打倒艾萨克的人只能是自己，其他闲杂人等一律不准碍事。

接下来不管拉尔夫怎么寻找都无法发现艾萨克的踪迹，正当他在荒废古城堡顶楼一筹莫展之际，海克特匆匆赶来告知艾萨克已经进入了顶楼的隐藏空间。拉尔夫一听觉得难以置信，毕竟要开启那个空间就必须用到贝尔蒙特一族的血，恰恰这句话让他恍然大悟：原来之前艾萨克故意出现和他战斗，并用魔枪擦破了其皮肤沾到血液，为的就是靠这点血液进入这个隐藏空间。拉尔夫很快有了决定，出乎海克特的预料，因为这个吸血鬼猎人居然又要找他决斗。拉尔夫依旧不打算多说什么废话，而且这一次明显没有留手，然而他竟然被海克特给制住了。对此拉尔夫不禁感叹，这才是海克特身为恶魔精炼师的原本力量，而他要的也正是这个。因为接下来



▲KPE推出的柏青嫂版“《恶魔城》系列”也一直以拉尔夫为主角。

拉尔夫要用自己的血再次开启隐藏空间，而能够进入其中的只有和艾萨克拥有同样属性力量的人，也就是海克特。至于这空间里面到底隐藏着什么，拉尔夫只字不提，甚至说如果海克特知道了会动摇其内心。拉尔夫自然清楚这里面隐藏着的东西的可怕，所以焦急的他几乎是用命令的口吻要求海克特，一旦遇到艾萨克便要不计代价将其打倒，不能有哪怕一丝的犹豫。

可也正因为拉尔夫这种特立独行的作风最后害了他自己，当时的他万万没有想到，自己正一步一步在往艾萨克事先就设计好的套子里钻。当从隐藏空间不断流泻出强大的力量波动，以至于古堡开始摇摇欲坠，可怕的黑暗力量又一次集结的时候，拉尔夫才发现了问题。这也是他最不希望看到的，因为被他所封印的德拉库拉力量的根源恶魔城之力居然被解放了出来。为什么会这样？单靠一两个人的魔力是断不可能解开那道封印的。可就在他因为这突如其来的变故而有点惊慌失措之时，魔枪冰冷的枪头却突然从身后刺穿了他的胸口。原来艾萨克并没有进入那个空间，而是一直躲在暗处伺机偷袭。他之所以故意沾到拉尔夫的血就是为了让拉尔夫注意到这是解开空间的惟一钥匙，从而让他确信自己已经进入了该空间之中。接下来，拉尔夫自然会要求同为恶魔精炼师的海克特进入其中阻止自己，而海克特一定会进入到空间的最深处，那里便是封印着恶魔城力量的地方。三年前的死斗，拉尔夫等人将这股庞大的魔力封入异空间，为了保证无人能够接触到这关键地方，还特意安排了守护者杜拉汉（也就是无头骑士），可这恰恰是最为失算的一步。因为恶魔精炼师和一般魔法师不同，只是和守护者的战斗所释放出的魔力便已经足够解开这道封印。

最终，得意洋洋的艾萨克将魔枪从拉尔夫体内拔出来，拉尔夫只得怀抱无尽的遗憾和悔恨倒在一片血泊之中。虽然之后艾萨克的亲生妹妹茱莉亚·拉佛蕾兹及时出现救下了拉尔夫，但即使是身为魔女的她也只能够勉强保住他的性命，遭受如此重创的拉尔夫再也不能以吸血鬼猎人的身分战斗下去了。所幸的是，海克特并没有辜负拉尔夫的期望，他不仅战胜了自己心中的仇恨，更成功地以恶魔精炼师的力量化解了德拉库拉覆盖于整个欧洲大陆的暗黑诅咒。而拉尔夫，即使曾是一代驱魔英雄也只得含恨无为地走完自己余下的人生。



▲《恶魔城 审判》拉尔夫人设图。

经典 主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹



■现在一说起希腊神话，玩家就会想到奎爷。

古希腊是欧洲文明的发源地，那里不仅产生了古典时代的民主制度，还诞生了众多的哲学家、科学家，当然，还有那如梦似幻的希腊神话。提起希腊神话，相信不少人都是通过各种改编作品来认识的，比如80后都应该知道的《圣斗士星矢》，还有近年来大红大紫的动作游戏“《战神》系列”。希腊神话中的很多元素确实适合改编成ACG作品，比如那庞大的角色阵容，拥有各种神奇能力和外表的怪兽，还有那些离奇的冒险故事，现在一提起宙斯、雅典娜或者美杜莎，相信没有玩家不知道吧，这次我们就来看看那些以希腊神话为蓝本的游戏吧。

文 miru

特别推荐

海格力斯的荣光Ⅳ



类型	RPG
年份	1994年
原机种	SFC


▲游戏的大地图采用俯视视角，有SFC特有的缩放效果。

《海格力斯的荣光》是起源于FC平台的经典RPG系列。4代的世界观依旧基于希腊神话，但是故事却开始于传说中的失落大陆——亚特兰蒂斯。在这里有个封闭的国家，主人公和伙伴们正过着安宁的生活，可是突如其来的希腊士兵打破了这一切，山峦崩坏、水位上升，最后主人公们躲进了矿山，在深处，他们打开了“潘多拉盒子”……之后主人公们失去了肉体，他们的灵魂最终在命运女神的操纵下，开始了追寻自己命运和肉体的冒险。本系列的剧本由大名鼎鼎的野岛一成担当，4代的故事尤为庞大，有名字的角色都超过100位，其中包括柏拉图等历史名人，还有希腊神话的众多神祇。由于游戏发售于SFC晚期，所以画面和声效表现都是当时的顶级水准，系统也修正了前几作的不足，回合制战斗紧凑而不失平衡，换人系统值得玩味，迷宫中的各种谜题也设计得当，地图庞大，还有昼夜交替系统等等。本作发售之后，系列似乎从此被遗忘，2003年制作方Data East倒闭，游戏版权转移到Paon手中，而系列最新作《海格力斯的荣光 魂之证明》直到14年之后的2008年才终于出现在了NDS平台上。

飞马骑士



类型	STG
年份	1990年
原机种	MD

本作最早出现在街机上，后来Namco把它移植到了MD平台。游戏的设定在那个年代的STG中绝对算另类，主角是一名骑着飞马的骑士，而敌人则是各种奇幻生物。故事的背景也源自希腊神话，不过改动较大，王国的公主阿尔忒弥斯被怪兽提丰抓走，而勇敢的骑士阿波罗则骑上飞马前去营救。在正统神话中，月神阿尔忒弥斯是太阳神阿波罗的妹妹，而在本作里则变成了公主与骑士，当然诸如美杜莎、地狱三头犬之类的怪物还是继续做反派角色。整个游戏分为7关，阿波罗靠手中的剑进行射击，在流程中能获得很多道具强化能力，比如提升速度、回复体力等等。如果集齐标注有P、H、E、L、I、O、S这几个字母的道具，就能获得最强之剑，在最终关卡提丰神殿里面，如果没有最强之剑，想要击败最终BOSS非常困难。另外本作在关卡之间还有些简单的过场动画，这个在那年代的STG里面也是很少见的。



▶通关后可以看到公主被缚的"福利图"。

奥林匹斯之战



类型	ACT
年份	1988年
原机种	FC

本作是一款带有RPG要素的动作游戏，故事讲述古希腊有一个叫做俄尔普斯的年轻人，突然有一天他的恋人海伦被怪物抓走，于是俄尔普斯便踏上拯救海伦的冒险之旅，后来他得知是冥王哈迪斯想霸占海伦，遂毅然前往冥界拯救恋人。在冒险过程中，俄尔普斯会遇到各种各样的神明，比如宙斯、波塞冬、赫尔墨斯等等，每个神都会给主角以恩赐，包括各种武器、盾牌，还有能够召唤飞马的竖琴，有了飞马，就能前往大地图的任何地方。流程的基本进行方式和横版ACT类似，集齐足够的宝珠就能升级武器，令武器附带各种效果，比如发射火球等。游戏中登场的敌人也是大有来头，很多都是神话中的著名怪物，包括塞壬、独眼巨人、美杜莎、牛头人等等，玩家在路途中必须击倒它们，最后来到地狱击败冥王哈迪斯，救出海伦。本作还有GB版本，不过和FC版差异很大，整体更接近《塞尔达传说2》。



▲在各个神明处能得到指引或者道具。

光之神话 帕尔蒂娜之镜



类型	ACT
年份	1986年
原机种	FC

本作的英文名为《Kid Ikarus》，而Ikarus就是神话里靠蜡粘住翅膀飞行的年轻人。游戏讲述了暗之女神美杜莎联合魔物占据了天使界，并把原来的居民都变成了石头，而光之女神帕尔蒂娜只好将弓箭交给被囚禁在冥界的天使亲卫队长，希望他拯救天使界。关卡既有横版也有纵版，主人公靠弓箭来射击敌人，击倒敌人可以获得积分和桃心，积蓄一定量的积分过关，就有可能增加体力上限，而桃心则相当于钱，可以在商店里面购买各种道具。流程分为冥府、地上、天空和天空神殿四大关卡，地上界还是横版关卡，而到了最终的天空神殿，主人公已经集齐三大神器，因此可以飞翔，玩法也变成了飞行射击游戏。通关后，主人公还能获得各种称号。本作在欧美大受欢迎，后来还专门发售了针对欧美的GB版本，然而第三作《新・光之神话》直到2012年才在3DS上出现。



▶最终关完全可以当成飞行射击游戏玩。

栏目主持：LIKY



在酷洛洛入手Y500N笔记本不到两个月，果其不然，搭载Haswell架构的Intel CPU的笔记本已经开始上市，估计再过不到几个月，所有笔记本市场的CPU都会全面换代了吧。之前胧月还打听近期哪台笔记本比较好，我就淡淡地说："最近都不适合买笔记本"……

索尼新一代摄录望远镜DEV-30/DEV-50出世

在去年索尼曾推出一款融合望远镜与DV功能的新产品——摄录望远镜DEV-3，之前酷洛洛也曾在索尼专卖店体验过此玩意，当时想这绝对是装望远镜去演唱会偷拍的神器，而且还是3D录像，如今其新一代产品DEV-30/DEV-50已经发表。EV-30/DEV-50内置双Exmor R CMOS影像传感器、双索尼G镜头（左右各一）及双BIONZ影像处理器，可以在进行望远功能的同时拍摄1920x1080的3D/2D高清视频或2D的静态图像。而两个型号主要区别在于放大倍率，DEV-30在2D模式下拥有0.8～15倍放大倍率，而DEV-50则达到0.8～25倍。DEV-30/DEV-50相比前辈DEV-3轻巧了不少，体积和重量都减少了近30%。除了重量上有所改进外，EV-30/DEV-50还采用了双层的结构设计，其主要目的是防止机身进尘与进水，即使遇上雨天和沙尘天气都能够应付自如。至于价钱方面，在小编完稿之前，索尼官方网站依然标着"即将上市"四个字，但从DEV-3目前报价过8000元来看，这两个新产品估计会比前辈再贵那么一点。



"开始"按键回归 Windows 8.1画面泄露

虽然喜欢新事物的酷洛洛，早已经把自己的几台电脑都换成了Windows 8系统，但是用了那么久，始终不习惯左下角没有了开始按钮（于是果断装了360软件助手，临时加个假的开始键）。其实几乎所有老Windows用户都不满这一点，但之前微软的态度似乎更偏向"我就是你爹，管你喜不喜欢"一样。不过日前外站泄露了 Windows 8.1的最新泄漏截图，在图中我们再次看见了左下角的开始按钮，而且根据外站的描述，届时用户还可以在开始屏幕中直接设定壁纸，甚至传闻中直接进入桌面的功能也得到确认（Windows8开机是进入那个Metro界面，平板电脑可能有用，但一般家用PC完全用不着）。虽然目前微软还没有承认存在该功能，但正所谓空穴来风未必无因，相信不久我们就能够证实以上的传闻了。

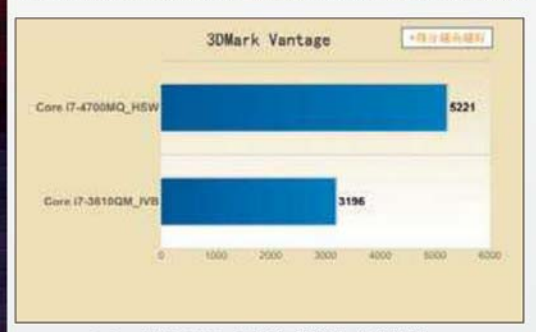


首款上市的移动版Haswell笔记本 微星GE70



经历了Sandy Bridge、Ivy Bridge两代产品之后，英特尔的新一代睿芯——Haswell已经在此前正式向大众亮相，顺理成章，采用该核心的产品也会在近期面世。而微星的GE70 20E-006CN，正是国内第一款在上市、采用移动版Haswell核心的笔记本。

日前国内数码网站也对该机型进行了测试，采用Haswell架构的Intel Core i7-4700MQ，同比IVB架构的i7-3610QM，在多线程性能得分上提升约14%，而在单线程得分上则提升17%左右。或许这点



▲Intel HD 4600 GPU在性能上非常抢眼。

提升对于用户来说有点不痛不痒，不过 i7-4700MQ搭配的Intel HD 4600 GPU，相比7-3610QM搭配的HD 4000在图形性能上大约有60%～70%的性能提升。也就是说，原本IVB架构时代的超极本，在更换Haswell之后，在游戏性能上会有飞跃的提升。

不过上述GPU提升的好处多体现在没有独显的超极本，这款GE70，还搭配了随Haswell同时发布NVIDIA GeForce GTX 765M，在Performance环节中，GTX 765M给出了3978的分数，而在之前的测试中，GTX 670MX也只得到了3772分，相信这款显卡也会成为笔记本独显的新宠之一。



▲PC版《生化危机6》在GTX 765M面前毫无压力。

这款G70，从配置上来看可以说，除了没有采用固态硬盘外，各方面都可以说达到了最新、最好。CPU不仅采用了Haswell架构的iIntel Core i7-4700MQ，其中的Intel HD 4600核显也有着中端显卡的表现力，搭配了NVIDIA GeForce GTX 765M这种几乎吃通天的强悍显卡，再配17寸的1920×1080屏幕，绝对是高端游戏玩家的推荐本。不过采用全新CPU的GE70价格也不便宜，目前市场价位大概在9600左右，这种价格接近过万的机型，差不多可以和外星人系列笔记本一较高下了，除非你是家庭比较富裕，且喜欢尝鲜的玩家，否则如果想入手该机，真要再三考虑才行。

新自拍神器卡西欧TR350发布



不知道大家还记得卡西欧TR150/TR200不，这台相机虽然性能平平无奇，但却能以5千多的价位笼络大批女性用户，皆因她强悍的美颜效果（当然是指照片），大家都知道Photoshop可以给照片做后期，可以把凤姐变成林志玲，但这一切都得人手去慢慢磨慢慢P，卡西欧的策略很好地抓住了女性用户的心理，让照片后期一步到位。

在2013年5月30日，卡西欧正式发表了新一代的“自拍神器”——EX-TR350。其采用升级版的美颜模式，不仅可以让自拍变得更加美丽动人，全新的功能还支持无线传输，以及手持智能机确认画面进行遥控自拍，实现了手机与相机的无缝联动。酷洛洛已经想象得到，那些女生们用TR350拍摄出的靓丽自拍后，使用其无线传输功能将照片发送到手机，再配上几句小清新的字句发上微博的样子……TR350于6月6日预售，不知道这玩意又要被炒到多少钱（汗）。



■同时发售的有三种颜色。



■发布会上一女性在使用TR350自拍。

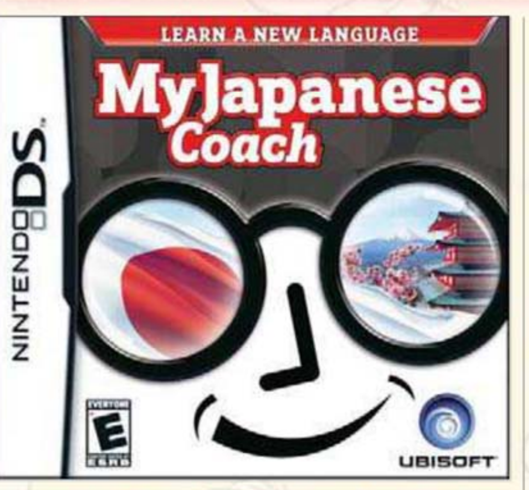


游戏边缘地

各位读者朋友大家好，《游戏边缘地》栏目又和大家见面了，不知道在本栏目介绍过的应用软件游戏中，有哪些对您有所帮助呢？如果有机会的话，您也可以向不玩游戏的父母和亲人推荐一下，比如向母亲推荐烹饪和瘦身的应用软件游戏，向父亲推荐一些工具类游戏，没准他们就会对游戏的看法有所改观呢！

学习新语言 我的日语教练

Learn a new language – My Japanese Coach



软件介绍



相信很多玩家都有学好日语的愿望，毕竟很多优质的日文游戏是需要一定语言功底才能玩懂的，再说日语也是一项重要的能力，学好以后对自己将来的发展也大有帮助。但不是所有人都有时间去日语培训机构进修，只能想方设法去自学。利用音频或视频资料来自学当然是个好办法，但利用专业的日语学习软件可能会有更好的互动性。这次要介绍的《学习新语言 我的日语教练》就是这样一款日语学习软件，针对以英语为母语的人群，对我们来说也没有太大的语言障碍。有兴趣学习日语的读者朋友不妨去试试，一方面可以自学日语，另一方面也锻炼了自己的英语水平。

日语教室

玩家第一次进入游戏后，会被要求输入姓名（昵称）、性别、国籍这些个人信息，之后再进入一个日语能力小测验的环节。日语能力小测验主要是为了鉴别玩家的日语基础，测验题目主要是简单的英译日、日语单词听力、假名辨识等方面，一共有50道题目，限时3分钟。游戏会根据玩家在3分钟内答对的题目数量，对玩家当前的日语基础进行一个大致的评估，然后为其安排相应的课程。比如说玩家小测验的成绩比较好的话，那么就会直接进入第11课起的语法学习环节，之前的基础课程部分就可以跳过了。另外需要强调的是，因为游戏中有不少听力部分的内容，最好把耳机插在NDS上，这样可以听的更加清楚。



课堂学习（Learning）



该模式分为六个环节，每个环节又分为将近30个课程，玩家只有把之前课程学习过，并在测验中取得足够的分数后，才能解锁下一课程内容。要解锁全部课程虽然比较耗费时间，但只有这样才能保证玩家循序渐进来自学，而不至于忽略了任何一项基础知识。笔者根据课程进度大致推测，如果能把所有课程都学完的话，大概相当于学完《新版标准日本语中级》的程度，也就是拥有日语二级的水平，这对一般日语自学者来说已经相当不错了。



与传统的自学方式相比，玩家在这款应用软件游戏中可以得到更多的互动。不但每个学习环节都有来自游戏的监督和测试，还可以借助NDS的麦克风来使用复读功能，与标准发音进行对照，比复读机还方便。这样一来，玩家在自学过程中就不用过分担心发音不标准的问题，这算是该应用软件游戏的一个优势吧！

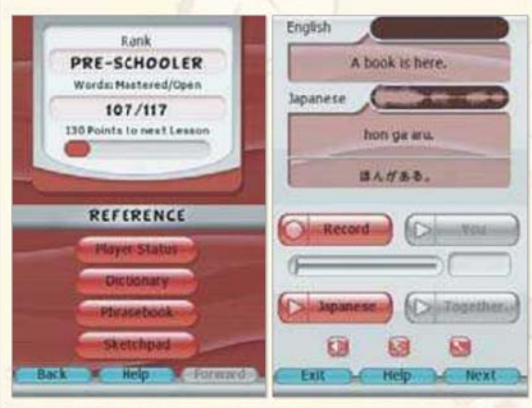
趣味游戏（Games）

趣味游戏是教学类应用软件游戏的另一个优势，当玩家在课堂学习模式中学累的时候，可以玩一些趣味游戏来放松放松，同时也能在娱乐休闲的过程中巩固一下已经学到的知识。该模式一共包含有12种游戏，但其中有一些游戏对玩家的日语基础有一定的要求，要在不断的学习过程中来解锁。这些游戏玩起来还比较有趣，比如辨认单词的游戏就是打地鼠的玩法。



应用功能（Reference）

该模式包含一些与日语学习有关的应用功能。在Player Status中可以查看玩家当前的学习状态，如单词的掌握量，已解锁的课程和趣味游戏、小测验和趣味游戏中的成绩等信息。Dictionary包含有英日词典和生词本的功能，在这里玩家还可以借助复读功能来纠正自己的发音。Phrasebook中收录了一些常用的短语和句型，同样也可以使用复读功能。Sketchpad则是手写板功能，玩家在这里可以练习平假名和片假名的写法。



游戏设置（Option）

玩家在这里可以进行声音和麦克风设置、调整游戏难度、观看制作人员名单，以及删除已有游戏存档。

自学日语





对于日语自学者来说，在入门阶段想完全脱离外界辅导是比较困难的，就算自己有足够的毅力去坚持自学，也可能会在发音方面误入歧途。除了使用《学习新语言 我的日语教练》这种应用软件游戏以外，也可以利用日语教材视频，一般常用的日语学习教材还是《新版标准日本语》，像《新世纪日语》、《大家的日语》也是受大家认可的权威教材。在入门阶段急需解决的问题就是要掌握五十音图，这个除了死记硬背以外没有任何办法。

顺利度过入门阶段后再去自学，相对会轻松一些，多背诵经典的短语或长句子是一个非常有效的办法，尤其是自己喜欢的游戏和动画中出现的句子，不妨多整理一些在平时反复背诵，对自己语感的提高有一定程度的帮助。另外，《掌机王SP》的日语栏目中也收录了不少有趣的长句，试着把它们都背下来吧！



隔了一辑不见，不知道各位同学们有没有想念酷洛洛主持的“游俏小筑”呢，别让我拆穿，其实大家只是想念栏目里面的妹子吧……（众编：你以为是你呀！）咳咳，最近虚渊玄的新番动画《PSYCHO-PASS》（译名：心理测量者），和他过去的作品一样（例如《魔法少女小圆》）引起了动漫迷们的争相讨论，而本辑邀请来的游戏妹子也一样是本作的FANS哦。

忧糯 Yonor

昵称：忧糯（Yonor），偶尔自称糯米团，有些人喜欢叫我忧糯糯
年龄：今年刚刚18，开始享受成年人的福利！
身高：可悲的155cm
生日：2月4号
职业：学生
星座：水瓶座
性格：直爽，偶尔口不择言，毒舌（本性）。偶尔下意识卖萌，无意识装可怜（他人形容）。
喜欢的游戏：恐怖类游戏、《初音未来 女歌手计划》、《明星志愿》、《仙剑3》、各种同人游戏和动漫改编游戏。
喜欢的动漫：《美少女战士》、《EVA》、《魔人侦探奈罗》、《金田一》、《Q侦探学院》、各种边缘动漫、各种猎奇/恐怖，还有所有我Cos过的。
喜欢的颜色：没有
喜欢的电影：各种边缘电影，各种猎奇/恐怖，最喜欢看《咒怨》、《催眠》，Cult迷
喜欢的音乐类型：五月天所有的歌，张国荣所有的歌，比较看重歌手。
喜欢的异性类型：如《哈利波特》的石内普教授，《名侦探柯南》的琴酒，《网球王子》的迹部，SMAP的木村拓哉
口头禅：丑死了/对了，说起来…/啥？我没听懂/给你爱的捏捏脸。





酷洛洛： 麻烦忧糯和大家打个招呼先吧。自我介绍向，欢迎卖萌。

忧糯： 大家好～糯米团滚动滚动，我的中文不是很好，多少会有点词不达意，请大家多多包涵。我是Cosplayer忧糯，Cos龄3年，单身，从没交过男朋友，求脱团中（OTL）。先给所有认识、看过、听过我的人一个爱的捏捏脸～（我捏）。我其实超喜欢玩游戏，可是技术却烂到不行……最近非常忙，玩游戏的时间大大减少，心爱的PSP版《初音》又被我家的肥猫咪（名字叫布丁）弄坏了，正在存钱买新的（T_T）。

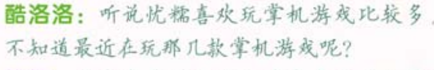
酷洛洛： 你好啊忧糯～先问一下，你这个昵称是怎样来的呢？

忧糯： 啊……怎么说呢，忧糯是从英文Yonor音译过来的，而Yonor这5个字母形成的原因，可以说是我小学的时候在DIY钥匙挂件贩卖店那里随便拼的。后来叫着叫着就越来越习惯啦。当开始玩Cosplay的时候就直接拿来用了。至于音译选了忧糯这两个字，也可以说纯粹是偶然选的。糯这个字多多少少代表了我喜欢吃糯米做成的食物……吧？

酷洛洛： 为什么你个人资料写喜欢的颜色是没有呢？

忧糯： 说起这个，我小时候还因为红黄绿蓝都被朋友选为最喜欢的颜色，为了配合随便决定了最喜欢的颜色是紫色，然后也慢慢的潜意识强迫自己喜欢紫色，结果现在反而不知道自己最喜欢的颜色应该是什么了（>_<）。





酷洛洛： 听说忧糯喜欢玩掌机游戏比较多，不知道最近在玩哪几款掌机游戏呢？

忧糯： 被我家笨猫弄坏之前我在玩《女歌手计划》，《Melt》这首歌我就快通关Extreme了！我第一首接近通关Extreme的歌啊（虽然完全没有任何可骄傲的）！然后就是快要出动画的《弹丸论破》，本来想说试试看，到时候看动画会更有代入感，结果大沉迷！（最喜欢Bad End。）

酷洛洛： 发现你的资料里喜欢的动漫和类型都写了猎奇向，难道现在的女孩都那么胆子大的么。

忧糯： 女鬼、丧尸、病毒、精神病杀人狂，都是我的最爱啊。（说出来太破坏形象了喂！）失眠的夜里看《咒怨》入眠是我的一个小习惯。另外我家有伊藤润二，犬木加椰子，御茶渍海苔全套。

酷洛洛： 忧糯你在性格里写的那一栏，难道想说你是腹黑？

忧糯： 其实我并没有觉得我自己腹黑，不过问朋友的意见得到的答案就是上面写。不过自己很毒舌倒是真的，正是因为毒舌属性，反而应该是什么都说，口无遮拦而不是腹黑？不过友人都说往往会被我的无意识卖萌和下意识装可怜给击倒，让我得偿所愿……我一直以为他们都是被我的女王气场征服了呢，事实真相让我被打击到了（OTL）。





酷洛洛： 话说忧糯喜欢的男生类型似乎都是头发略长半遮眼那种吧？

忧糯： 倒也不是……长发是我萌的一个元素，男人的眼镜、领带、锐利冰冷的眼神都是我萌的元素，邋遢一点也有特殊的魅力哦（限于大叔）。比较欣赏不太善于言谈的闷骚男（真田玄一郎/手冢那种），不过什么话题都能聊上几句，有真材实料的理科男也不错，文科男不太是我的菜。太有幽默感会有点轻浮，我不算喜欢，不过……现阶段……没有男朋友的我喜欢所有的单身男啊（认真脸）。

酷洛洛： 好吧……话说得知忧糯以前是一个小胖妞，不知道能否说一下你的经验呢……其实我正在减肥ing。

忧糯： 大概说一下和Cos有点关系的吧。我当时是XXL还是XXXL码，买了一件M的二手Cosplay衣服挂在床边，每天早上试穿一次。第一次当然完全穿不进去，可是一天天过去了，慢慢的我发现衣服越来越合身了。到了最后，能拉上拉链了。这时候照照镜子，啊我变得好漂亮（自恋狂），有一句话说：每个胖子都是潜力股，这句话说得很正确，我身边的朋友，我认识的人，不管男生女生曾经胖过现在瘦下来的都好正。

酷洛洛： 忧糯你是新加坡人吧，之前我也去过一次那里的漫展，发现新加坡动漫气氛其实也还挺好的。

忧糯： 这里的动漫气氛好到在街上看到穿Cos服装的人是很正常的一件事，大致上是不会有人表示惊讶的。

酷洛洛： 话说你资料里写刚满18岁，开始享受成年人的福利，那忧糯有些什么是想在今后成年的日子里做的呢？

忧糯： 给我朋友买酒（笑），其实我本人完全不喝酒，闻到味道就反胃，不过我朋友很喜欢；还有就是一个人出国，最最重要的是……看18禁恐怖电影！几年前《死神来了5》放映的时候因为不到年龄没有办法在电影院看，超遗憾。

酷洛洛： 果然还是猎奇恐怖……好了，时间也差不多了，最后有劳忧糯和大家说几句话吧。

忧糯： 谢谢掌机王这次的邀请，很开心能够让大家更了解我。也许这次就能找到男朋友了呢（笑）。各位可以来我的微博哦（http://weibo.com/u/2655114892）跟着忧糯糯的脚步加入糯米团吧！非常希望能有机会到中国参加漫展，感受一下另一个国家的动漫气氛，也非常期望能和大家面对面交流。





游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail： pgking@263.net



深圳的夏天是说热就热起来，5月上半月的凉爽如今已经恍如隔世，取而代之的是不给空调就能让人窒息的闷热。好在游戏市场的热和这里的闷热不同，是火热，虽然也热但热得让人畅快，因为学业而攒着很多游戏坑的同学们在暑假将会面临艰难的选择——说起来在本辑上市后没几天，全国高考也该开始了，这里祝各位高三党们都能发挥出最好的水平，以最轻松的心情迎接接下来在整个人生中都非常难得的身心全都放松的暑假！

还好……

去买202辑的时候，老板跟我说上一个顾客一次买了3本的200～202辑，还好事先跟老板预订了一本，不然小编就见不到我了。

厦门 阿泰

半夏: 那么好，下次再搞抽奖。

马修: 有抽奖就是不一样啊，这辑的回函表堆了厚厚一叠，吓了一跳。

阿鲁: 抽奖抽到手抽筋……

乌冬: 欢迎收看这辑光盘阿鲁的抽奖视频。

不小心把你存档删了

前几天，咱一机友向我借小P玩，说是要玩《MHP3》，咱借给了他。过了一天，他还回了机子，跟咱说："不小心把你的存档给删了。"咱顿时就慌了，打开游戏一看，咱自己花了200多个小时打出的存档没了！当场石化，心里那个难过……

不过还好，我在电脑里留了一个备份。

宁波 植男

白菜: 所以这个故事一定也不好笑。

马修: 论备份存档的重要性。

 只言片语 《真·女神转生Ⅳ》是咱收小D的动力，剧情赞。（贺州 月弥）

（本辑话题由上海读者 严文浩 提供）

掌门话题 让小编最抓狂的游戏奖杯、关卡或任务是?

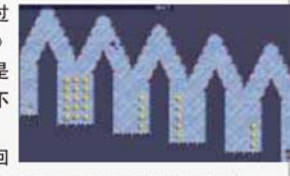
LIKY：太早的可能记不得，目前自己印象最深的绝对是《MHP》中打雄火龙，被它虐得绝望的感觉现在还记得，第一次干掉它时已经不知道失败了多少回了。当然后来杀得最多的怪就是火龙一家了，最喜欢虐它了。

胧月：印象最深刻的是《MHP》的雄火龙，当时还不认识羽纹、乌冬这些大神，完全没经验地去做游戏的攻略，截稿时间紧迫又伴随无数次猫车，焦虑劲就甭提了。从那以后，我专注回避制作动作游戏攻略30年。其他的好像就没有谈得上“抓狂”的了，《DDS2》的撒旦、公主的青肉、男忍女忍什么的都花了大量时间去攻克，终究心情不一样，一点负面情绪都没有。

马修：让我抓狂的……对于我这种骨灰级菜鸟玩家实在是太多了，尤其抓狂的应该是“《无双》系列”里那些护送民兵的关卡，你说世道那么乱他们一帮老百姓到处跑啥啊？还得护送！护送就算了，还不能被敌人干掉；不能被敌人干掉就算了，他们还总自己往吕布那级别的强敌身边凑——如果条件允许，真想放一个无双亲送那帮坑队友到极点的民兵上路，好吧，我果然不够仁慈……

苍穹：个人属于性格非常固执的玩家，碰到一时卡住的关卡或任务会仔细琢磨、反复尝试，直到成功。但有时候还是会有摔手柄的冲动，用一句流行的话来说就是“不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友”——这里的“队友”指的是AI。印象较深的是《生化危机5》的Professional难度，被敌方的大部分攻击碰到就是立刻濒死的，AI控制的黑妹又各种犯傻天然呆，她死了也Game Over。最后实在忍不了果断弃坑，直到数月后有朋友一起联机才拿到了该奖杯。

阿鲁：其实还蛮多的，音乐游戏里那些本来可以全连但是因为某些原因就是会掉一两个的都会让我抓狂。《初音未来 女歌手计划》就是其中之一，由于初代本身难度偏低，因此最难的曲目《初音未来的消失》HARD难度原本全连是完全没问题的，但是不知道什么情况，我的PSP打起来一到连点的时候就会出现拖慢，然后就莫名其妙地断掉，将机器摔了无数次床也没用……好在后来有流畅无比的PS3版才让我达成了全连这首歌的心愿。



乌冬：以前做过一个名为《N+》的PSP游戏特快，虽然只是小品级游戏，不过难度可不低，相当考验玩家的微操，印象最深的一关如图，来回两种不同的高度使得玩家需要掌握两种不同的腾空轨道，稍有差池就会粉身碎骨，乌冬当时可是挑战了不下百次。

半夏：《写真女友 亲吻》有一个奖杯，需要节奏游戏拿满分，但是我试了很久都不可能有超过两个以上的按键达到完美，满分更是想都不要想，赶紧拿给音乐游戏达人鲁叔，结果他也不行，后来官方公布即将发布修正BUG的补丁中包含一项内容——调整节奏游戏难度……坑爹啊。

白菜：以前GBA上的《超级机器人大战OG2》有一关让我记忆非常深刻。该关的熟练度要求保护NPC机体一架也不被击落，但是开场我方不在地图上，要第二回合才出现。然后第一回合那些NPC杂兵量产机就死命往前冲，扎堆到敌人的火力地带去送死……由于年代久远，细节方面已经记不太清楚了。只模糊记得攻略方法是要派特定几台高移动机体，第一时间赶过去，还得在NPC的攻击回合和敌人的反击回合死命S/L凹MISS，否则必定会被击破。由于敌人的命中率均在60%左右，而且还有三四台机体需要凹，那叫凹得一个天昏地暗，差点砸机器的心都有了……

酷洛洛：酷洛洛不算是奖杯控，因此例子可能不够典型。目前遇到最让人抓狂的应该是PSV《使命召唤 黑色行动 解密》中的“Double Down”奖杯吧，该关要求玩家要用4发或更少的子弹来杀死8人，实际操作是要求达到4次一发双杀。由于这游戏BUG不少，拿这奖杯几乎是靠RP来完成，至今依然印象深刻……

别光顾着玩小P

小学时，女生邀我出去玩，我说：等玩完这把的。

初中时，基友邀我出去玩，我说：等玩完这把的。

现在，我只剩下玩小P了，各位千万别走我的老路。

天津 天降裸王

苍穹：才17岁，少年你的路还长呢。

白菜：还剩高中和大学，好好把握。

阿鲁：我还以为现在是你邀女生出去玩，女生说：等玩完这把的。

胧月：别光顾着劝别人，现在还来得及，否则再过两年你的清单里要添加高中篇了。

马修：让女生和基友都跟你一起玩那才热闹，看好你哦，少年！

只言片语 最期待的是3DS上的《大战争》，没有原因，只因为喜欢。（宜宾 吴焕彬）

结账时

4月28日下午，我们高三党破天荒地得到了五·一节的半天假。中午和同学三人出去小吃一顿庆祝一下，要了四个菜，每人两碗米饭，一共108元，结账时三人一共凑了107.5元！一人提议："咱们去洗5毛钱盘子吧！"此时另一人幽幽从口袋中抠出五张一毛票子！可见要节约每一毛钱啊！

西安 孟繁舟



胧月：相比节约，我更佩服你们野兽般的预估直觉。

白菜：你说得对，我攒下来的1毛钢镚也已经集齐一小盒子了。但每当我想拿这个给阿鲁的时候，总能看见他恐惧的眼神，尽管他随时自备一个零钱袋。

阿鲁：毛老师想要更多的钢镚么？我那里还有一篮子……

马修：其实就差五毛钱的话饭店肯定会给免的。

买了七八款

买PSV游戏，一口气买下七八款，等暑假就开始疯狂了，可是目前主机仍无着落……

沈阳 空の银月团

马修：整理回函表时我特意确认下，这位同学真的可以先把主机买了再慢慢入游戏玩的。

苍穹：何必呢，看着游戏盒不能玩得多纠结。

白菜：卖个四五款就能买机器了。

阿鲁：比乌冬锅锅买生写还豪爽，赞一个。

玩《怪物猎人》的

我在我们城市只找到一个玩《怪物猎人》的妹纸，而且我还不认识！

南宁 梁俊峰

阿鲁：那你还不赶紧去认识认识？

白菜：这么大一个城市，肯定不止一个妹子玩《怪物猎人》，再去找找。

半夏：我坚信也有很多汉纸在玩的。

马修：半夏这话听起来很正常，但越感受越奇怪……

扫番和模型宅

宿舍有个死宅，还扫番。我特别佩服那些扫番的，他们哪来的那么多时间啊！还有玩模型和手办的，都是一帮土豪，那模型有的一个要一千多，还得自己涂装……我吧，我是伪宅。

北京 爱废萌

白菜：他们只是把你写回函表和看书的时间也拿来扫番了。

阿鲁：时间是挤出来的，至于土豪嘛……下次投胎请记得选简单模式。

马修：想起个漫画，选模式是要充值的……

只言片语 刚入PSP时抱着"随便买本看看"的想法买了129辑，没想到《掌机王SP》后来成了我的好伙伴。（广州 死旗君）

玩家画廊扩大版

陆行鸟



绘：房宽京

马修：房宽京同学的绘画功夫非常了得，小编这攒了不少，时不时也会拿出来与大家分享，刊登日期距离邮寄日期挺长，房同学见谅哦（笑）。

好友进化论

在我的大力鼓动下，好友（女）总算入手了《MH3G》，并在我不懈努力下把她带到HR4，虽然现在依旧是我打怪她采矿的节奏，不过不得不说，联机比单机好玩多了。

后续：与好机友（女）联机，联着联着就成为一对情侣了，呵呵，不禁让人感慨良多，祝福我们吧！

上海 郑一帆

胧月：动机不纯，结局良好，欣赏行动派。

阿鲁：其实你的主要目的是来秀恩爱的是吧。

马修：还真不是，是郑一帆同学的两辑回函表被我合二为一了，以此鼓励各位有心爱慕无心行动的各位。

热门人物

鲁叔是编辑部的热门人物啊！翻看前两年的书，看到以前“掌门人”里的四格漫画挺有风格的，后来怎么没了？不过201辑有四格《鲁叔归来》，鲁叔就是礼物啊！鲁叔我爱你！

苏州 老总

苍穹：鲁叔又被男读者告白了，我为什么要说“又”？

胧月：鲁叔绝对是编辑部的吉祥物，欲购买鲁叔毛绒玩偶的读者请转账付费。

白菜：祝你们白头偕老。

阿鲁：这么直白的，一定是个妹纸。

马修：特意看下，老总同学的确是男读者，鲁叔你认了吧。

害了我侄子

过年时我把PSP给我侄子玩了一下午，等清明时候回老家，发现他买了三个山寨PSP……我顿时觉得我害了我侄子。

庐江 Allen

胧月：其实我觉得是你哥哥或弟弟被害了，毕竟是他出的钱。

阿鲁：小孩子还真是有玩的开心。

白菜：原来山寨PSP真有卖出去的案例……

马修：何止是卖出去，卖得还不少呢。

只言片语 看着买了日文版《SS》的机友联机，发现果然是好游戏啊。（北京 政宗SAMA）



抢答

LIKY：Hyperdimension Idol Neptunia PP——这游戏叫啥？以前做过前线吗？

胧月：日文名是什么？

苍穹：神次元アイドル ネプテューヌＰＰ。

白菜：白菜：神次元偶像 海王星PP

LIKY：OK，毛老师抢答正确，视频交给毛老师了。

雷电归来

半夏：似乎来了个编辑部的前辈，我对着他直接问了一句您找谁……完了，我死定了。

胧月：谁啊？

半夏：UCG的吧？

LIKY：又不是马社长，怕甚？

苍穹：你没说“我们不要XX”就行了。（XX是某直销产品。）

半夏：我差点……我以为是之前胜负师微博提过的热血读者。长发的，到底是谁呢？

苍穹：工作两年的资深编辑惹不起哦。

胧月：GOUKI？

苍穹：GOUKI剪短发了吧？

半夏：你们谁快去游戏室看一眼，解决我心中疑惑。

马修：那摇滚男么？雷电。

半夏：哦哦，UCG光盘解说？

苍穹：敢对配音大不敬，跪下！

第七感

半夏：（雷电声音和人完全对不上啊……听声音应该是那种……很帅很帅的哎……）

苍穹：你真敢说……日本的大牌男声优也没几个长得好看吧（摊手）。

半夏：我加了括号了，这是心理活动，你看不到！

白菜：苍穹领悟了第七感了。

如厕带手机的重要性

整理本辑“掌门人”这天，兄弟部门UCG休息，只有一美编哥们来上网看片。然后下午时收到这位美编的QQ消息：修哥，来帮忙开下厕所门吧……

毛老师戒烟

马修：（贴图一张）我微博里有人留言支持毛老师戒烟。

苍穹：毛老师自从有伴娘后烟都要戒了啊。

半夏：请问……毛老师什么时刻透露过他抽烟，以及戒烟的？

胧月：以前某女编（非掌机王和UCG女编）都抽过烟，毛老师抽一下，怎·么·了？

苍穹：毛老师作为文学青年抽根烟怎么了？惹到谁了！

白菜：这是怎么回事……

马修：（得意地）其实……是微博上的人错把我当成毛老师了，哈哈。

二次创作

半夏：下次画小编形象时，要给毛老师点根烟么？



白菜：别给人增加二次创作的设定。

胧月：你的二次创作在《朋友聚会》里。

半夏：不要小看全年龄，别说烟，连酒都没有。

胧月：生孩子的事情空气了？

半夏：Mii形象结婚之后 过好久好久好久，会问你一句“你觉得小孩怎么样”，你要是说“还不错”，第二天他俩就领了个娃回来——我觉得像是路边捡的。

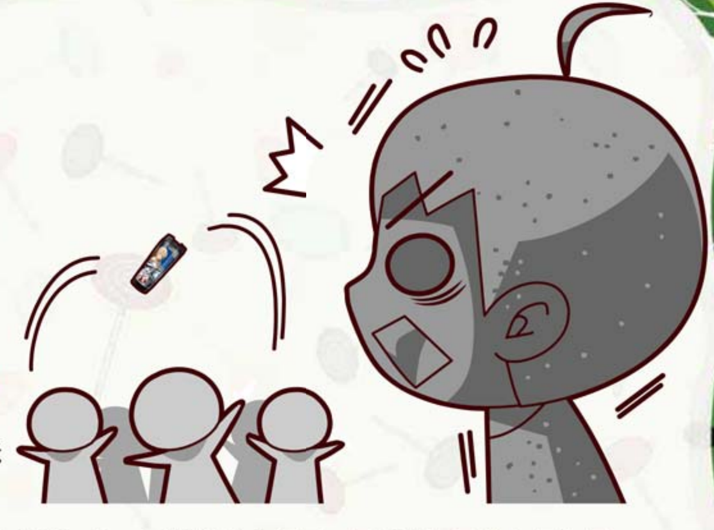
胧月：这游戏太黑暗了……

只言片语 以前玩《最终幻想》带来了美好的回忆，这次《最终幻想X》出高清版，怎能让我不激动！（上海 WK）

我的杯子

刚入手了《刀剑神域》的周边——水杯，带到学校放在课桌上，只听下课时扑通、扑通的跌落地板的声音……同学们啊，饶了我吧！我刚入手一个礼拜都不到，就裂了，不带这么坑爹的……

庐江 Badboy



马修： 这是大伙在和你开玩笑么？

半夏： 周边吗？都是旧的不去新的不来，不摔坏这个杯子，下个杯子用什么理由买？

阿鲁： 赶紧仔细想想你得罪了什么人吧。

201调查之愚人节你被骗了吗

妈妈骗我让我把藏起来的PSV给她，她周末就还我，我拿出来，然后……怨念了。

三明 Hisen

今年的愚人节大家都挺老实的，反倒是去年《游戏机》的特企弄得我死去活来……

三明 To Galaxy

记得最多就是鞋带掉了。

佛山 Alex

像我这么精明的人怎么可能被骗呢——开玩笑啦，说实话，在这个特殊的日子里，我还真没被骗过，大概是警惕性高还是运气特别好？但平时朋友间的捉弄还真不少，尔虞我诈其乐融融。

广州 聪聪

某位仁兄跟我说他过生日，骗了我一顿饭；另一个萌妹子跟我说生日了，我果断不上当！好吧，妹子不是撒谎的（TAT），洒家的好感度啊！

东莞 Agoni

有人跟我说3DS破解了，我机智地说“不可能”（==）。

深圳 变态超

初代《口袋妖怪》的资料篇《黄》里能抓到皮卡丘……

龙海 渣C

掉入了3DS破解的坑中……

温州 怪诞小孩

点了一个地址链接，不停地跳框，框上还有各种各样的话挑衅你，哈哈！

上海 ceci

没有被坑，但是把队友坑了，被队友说这愚人节玩笑开大了……

北京 利雨樵

马修： 时间过得真快，话说这每年一度的愚人节还真是提心吊胆，因为有些人开玩笑会没轻没重。所以呢，把握好度、关系又好，天天过愚人节也没关系的。

202调查之你想看到的专题企划内容

游戏历史、各种古老、偏门的掌机回顾及事件探秘、

苏州 汪水

有关高达的。

清远 虚无・皇道

最好是有关《口袋妖怪》的。

北京 士官长

游戏中的经典BGM。

湖州 WZ-K33

iOS或安卓游戏推荐。

无锡 悠哉

关于游戏与家庭的。

都匀 冯笑梦

《口袋妖怪》的神兽秀。

揭西 李凌柯

有关《逆转裁判》的。

大连 兽知无愧

《DQ》和《FF》相关的，以及音乐类游戏。

昆明 冰棱

有关掌机文化方面的。

广州 黄子车

马修： 202辑回函表上原来调查的部分临时用来贴抽奖印花，所以这次我们就从回函表的其他条目中找题材，有关《掌机王SP》的专题，各位读者朋友们也可以自己写出来投稿哦。

只言片语 被《召唤之夜4》迷住了，期待《召唤之夜5》。（东莞 Agoni）





城都 Kiririn

马修：这种卖萌的表情到底是起之于哪部动画呢？

苏州 血祭狂歌

马修：黑色蒲公英，似乎还有个啪嗒嘭似的眼睛，到底是什么呢？



上海 小肥鼠



马修：话说老鼠是一种看着可爱但现实中经常会引起骚动的奇怪动物。

湖州 邹今航

马修：再忍一忍，高考这个千斤闸也就顶过去了。





马修：没啥紧张的，以后多投回函哦。

宁海 Passer-By

你一言我一语

回函能快递到编辑部吗？求地址。

马鞍山 玮园长

马修：抽奖是在兰州，不在小编这里……而且真的不用快递的，时间充裕得很。

小编们是否想过在三次元世界里待不下去而去二次元啊。

常州 神之叹息

马修：以前考虑过，但考虑自己在三次元都是路人级别，那在各种怪物、野心家横行的二次元，更容易当炮灰，就作罢了。

《AKB 1/149》这样类型的游戏，小编们会花时间通关吗？

昆明 Bicycle 扎克

马修：何止通关，只要有爱，白金都不在话下。

我想问小编们有喜欢玩Galgame的吗？我猜鲁叔应该喜欢，虽然只是没有证据的推测。

兴宁 静妃

马修：这话被鲁叔听见肯定会说他喜欢玩的是音乐游戏。

为什么《小小大星球》、《猫村》出在索系机器上很正常，而在3DS上就不正常了？

大理 黄家宅男

马修：《小小大星球》是SCE出品，出在任系机器上自然没可能；而《猫村》这种第三方的出在任天堂机器上也很正常的。

感谢小编让我中了奖，但是我担心我的RP是否已经用完了。我的目标是掌机大奖……

福州 艾鲁猫

马修：要相信自己的RP有自动回复功能！

小编辛苦，向熬夜的小编致敬！咖啡，不来三袋么？

沈阳 赛伯拉斯

马修：根据我熬夜的经验，真困的时候，什么咖啡、茶、红牛，全都不顶用的。

为了了解剧情所以期待《灵魂献祭》中文版——玩日文版的是什么心态啊？

汕头 小洪

马修：玩日文版很简单啊。有的是能看懂日文，比如毛老师；有的纯粹是先把剧情放一边玩爽了再说，比如我。

希望书里能减少些剧透，本人玩《幽灵诡计》之前，结局就已经被剧透两遍了……

天津 袁英健

马修：其实剧情攻略主要是服务于不懂日文的玩家。以前还专门讨论过要不要加“有剧透”的注解……不过剧情分析这种严重剧透的“自由谈”类的，在打算玩游戏前最好还是先跳过，等玩过再看来找共鸣亦不迟。

在Mii广场删除别人的Mii形象，再次相遇两台机器会显示之前别人的Mii吗？小编看懂了吧，不知道该怎么说……

厦门 Casey

马修：虽然绕但也看得懂，两个字：随缘，缘分没尽删了也会再邂逅上，缘分尽了即使留着Mii形象现实中无甚交集也无多大意义。

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom Lv	191	玩家点评	无瑕传说R

只言片语 想看《MH4》和《口袋妖怪 X・Y》的决斗。（廉江 久远之蓝）

汕头 Melmen



苏州 杨天远

马修：《灵魂献祭》这魔法书被画得还挺萌。

马修：虽然很简答但却有种风格日丽的舒畅。



厦门 钟英鑫

马修：又一个庆贺200辑的图，再次谢谢大家的支持和祝福！

马修：掌机到（倒）了，好！寓意深刻！

贺州 栖猫

马修：200辑的生日蛋糕上的啾音脸，很可爱啊。





桂林 仔仔



马修：把PSP变成PSV的魔术么？其实不用请刘谦，你自己就能搞定，只要攒够钱。

庐江 badboy

望天

学校，听MP3，被班主任收了；玩GBA SP，被级长收了；看《掌机王SP》，被校长收了。

家里，用MP5看动漫，被外婆收了；玩iDSi，被妈妈收了；用手机上网，被妈妈砸了。

夜里，静静写回执，离高考70天；回执到编辑部，大概剩55天；上《掌机王SP》，高考应该考完了吧。

望天……

茂名 Hand time

阿鲁：故事里，妈妈出现了两次，这是在暗示什么吗？

白菜：为什么我的感觉是小伙子电子设备挺齐全？

马修：别的帮不上了，高考前给上“掌门人”我还是能帮上忙的。

胧月：还行，时间勉强赶得上。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203、204辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。**《3DS专辑》**：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。**《PSV专辑》**：VOL.5，定价：35元。**《PSV宝典》**：定价：28元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55辑，定价：16元。第62~66辑，定价：18元。**《怪物猎人狩猎志》**：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9~12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 大爱“《女武神》系列”！所以期待《战场的女武神4》。（湘潭 马骝）



《怪物猎人4》的发售日终于确定了，虽然9月14日距离现在还有将近有100天的时间（怎么想起了高考的倒计时），但大家总算有了一个盼头了，官方也放出了最新的宣传PV，因为时间关系没来得及收录到本辑光盘中，下辑大家再好好欣赏吧，下面来看看本辑的问题。

PSV有一个从来没有用过的插口，那是用来干什么的？

成都 刘嘉伟

你是说的主机顶部的卡带插口右边的那个插口，那个是配件端口，连接另售的配件，但目前官方似乎还没有相关的配件发售，应该以后能用得到。



正版游戏能打汉化补丁不？

广东高州 吴宗霖

不少PSP游戏都是可以的，像《MHP2G》有通过插件汉化了UMD的补丁，当然前提是你的PSP运行的是自制固件。

PSP上有一个音符键，是干什么用的，我按来按去好像机器没啥变化呀。

绍兴 俞阳

这个在播放MP3时按下能切换EQ音效，平时如果按住不动就是静音，当然很多金手指插件会把这个用来作为截图的快捷键。

3DS上的《MH3G》怎么联机，明明开了通信，但是在联机的酒场里没有人。（面对面联机）

杭州 周宇崎

首先一个人先进入在线的港（オンライン）的酒场，然后另外一个人选择进入这个港口，就能看到人了。

①.港版PSV的中文游戏大概什么时候入手最适宜呢？例如要出的《灵魂献祭》。②.《P4G》奖杯中钓海大王鱼有一个奖杯，而进入冬天后去海边一定是晴天。在冬天是不是钓不到啊！

抚顺 武帅

①.港版游戏一般不会太贵，由于货源充足，被炒高的可能性也不大。如果很有兴趣可以入首发，平时多看看淘宝的均价，觉得自己能够接受的时候再买也行。《灵魂献祭》的话要注意目前联机热潮已经有渐渐退热的趋势，中文版发售后最好也观望一下联机的人数再决定是否第一时间购入。②.是的，请在进入冬季之前搞定。因为原PS2版是没有冬天的剧情的。

听说PSV可以用自制系统玩PSP游戏，对PSV有什么要求吗？

哈尔滨 杜俊佑

安装自制固件必须保证你的PSV上有特定的漏洞游戏，并且PSV固件版本有对应要求，具体如下表。

支持的漏洞游戏	PSV固件要求	游戏版本
《摩托风暴》（Motorstorm Arctic Edge）	1.61及以下	欧版/日版/韩版
《超级方块3》（Super Collaspe 3）	1.67及以下	欧版/美版
《疯狂方块》（Mad Blocker Alpha）	1.81及以下	欧版/美版
《重力冲撞》（Gravity Crash）	1.81及以下	欧版/港版/日版/美版
《推土机》（Urbanix）	1.81及以下	欧版/美版
《怪物猎人 携带版 2G》（Monster Hunter Freedom Unite）	1.81及以下	欧版/日版/美版
《怪物猎人 携带版 2》（Monster Hunter Freedom 2）	1.81及以下	欧版
《尤诺纸牌》（UNO）	2.02及以下	欧版/日版/美版

如果你具备以上条件，你就可以去下载破解补丁，然后安装自制固件，享受用PSV玩PSP ISO的乐趣。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS和PSV电池电量下降时能更换电池吗？

肇庆 林宇

3DS和PSV都是可以更换电池的，只不过没有PSP那样方便而已，更换3DS和PSV的电池需要进行一个拆机的步骤，拆掉螺丝将电池盖打开就能进行正常更换了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV若是双卡双服，先在日服玩了游戏后，换另一张卡在港服玩同一个游戏，那存档与奖杯怎么算？若清空了那原来日服的也会没了吗？

浙江温州 A梦

如果存档是在记忆卡里的，换港服的那张卡后会没有存档，当然奖杯也是从头开始；如果存档是在游戏卡里的，换港服的那张卡后可以接着日服的存档，但是拿不到奖杯。如果在清空游戏卡里的资料前，把奖杯跟PSN服务器同步过，那日服可以保留奖杯列表。

任天堂新推出的AR功能充值卡能给神游版3DS LL充值么？

内蒙古 乔宇璇

不能的，这个带AR功能的充值卡只能给日服账号充值，也就是只对应日版机器。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS终于升级成了3DS LL，但搬家之后发现出大事了：3DS被彻底初始化，连名都没了；3DS LL也找不到我之前在e商店下载的游戏和试玩版、预告片什么的，怎么办？

南宁 PIECE

既然3DS被初始化，说明数据搬运已经成功，但3DS LL端没显示你在3DS上买的游戏那些，应该是你还没把3DS的SD里的文件给拷过来吧。对于那些下载游戏来说，所谓搬家其实只是搬运的使用权限，数据什么还是要拷贝一下的——当然，图方便也可以把3DS的SD卡直接拔下来插到3DS LL上。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

《召唤之夜5》里主人公要怎样才能响命觉醒？我按教程说的将主角的MP提升到100还是觉醒不了。

Email 拔剑者

主人公的响命觉醒和其他召唤师有点不同，需要响友在场，并且响友的MP也要100以上，满足这两个条件主角才能响命觉醒。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

打算新买个3DS LL，很好奇搬家的话，到底会把什么都搬到新机器上？我的旧3DS上还会剩下些什么？

青岛 BW

3DS间的搬家非常彻底，不光包括你在旧机器上从e商店下载的下载游戏、试玩和预告片，连大使资格、Wi-Fi设定、Mii设定、时间机主姓名等这些也都会一并搬过去。等到搬家完毕，如果你的旧机器还打算继续用，只能从开机后的最初设定开始。

★•★•★•★•★•★•★•★•★

《雷电十一人GO》的攻略在《掌机王SP》上的哪一辑啊？

厦门 邱翔昱

《掌机王SP》上仅在第174辑做了一个“特快”，收录在第61页的“三次元空间”栏目里，详细的攻略刊登在《3DS专辑》Vol.2上。

只言片语 《真·女神转生Ⅳ》是一款就算我不玩也会买来收藏的游戏。（肇庆 我是穷人）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

刘真骅　昵称：ryushinka



性别：男　年龄：30
拥有掌机：PSV、3DS LL、PSP、NDSi
喜欢的游戏：《马里奥》、《生化》
地址：上海市虹口区四平路283号1号楼16A
邮编：200081　QQ：121740278
Email：ryushinka@sina.com
电话：15921195860
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

刘婧　昵称：炎之羽

性别：女　年龄：13
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《恶魔幸存者》
地址：福建省厦门市思明区槟榔西里150号A座803
邮编：361000　QQ：602698930
Email：602698930@qq.com
电话：0592-5108112
想说的话：求《恶魔幸存者》粉丝，只有我一个太孤独了。

廖航　昵称：leon

性别：男　年龄：27
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场》
地址：广西桂林市象山区中山南路尚智苑12号3-2
邮编：541002　QQ：1061241010
电话：15177310111
想说的话：中个奖吧！

黄超然　昵称：变态超

性别：男　年龄：110（自称）
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《口袋》、《太鼓》、《星之卡比》
地址：广东省深圳市福田区福田外语学校景田校区
邮编：518034　QQ：1799562010
电话：13808801702
想说的话：我是2皮。

陈琪林　昵称：琪林

性别：不详　年龄：15
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《灵魂献祭》
地址：重庆市巴南区鱼洞新民街150-12
邮编：400000　QQ：1499742954
电话：023-86538519
想说的话：索尼啊！快让顽皮狗和圣莫尼卡在PSV上制作大作啊！

只言片语　《口袋妖怪》是我从小玩到大的大作，《X・Y》的进化程度很高啊。（上海 tsy）

柯毅　昵称：小柯

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想 零式》
地址：江苏省苏州市高新区科锐路 1 号
邮编：215000　QQ：2545757417
Email：2545757417@qq.com
电话：15162881203
想说的话：普通学生党攒钱买 PSV 难啊。

刘裕丰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS LL
喜欢的游戏：《MH》
地址：上海市宝山区密山东路 11 弄 5 号 101 室
邮编：201900　QQ：921632797
Email：921632797@qq.com
电话：021-56100458
想说的话：非常喜欢《掌机王 SP》……木有啥话了。

曹晨

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSV、3DS LL、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《FF》、《MGS》
地址：上海市闸北区宝昌路 751 弄 5 号
邮编：200071　QQ：1029067844
Email：cchpm2@126.com
电话：021-56322719
想说的话：期待今年 E3 有惊喜。

凌云云　昵称：小云

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《牧场》、《口袋》
地址：浙江省安吉县港口区喻家户
邮编：313300
电话：0572-5015907
想说的话：好想有一台 PSP、PSV、3DS 和 NDSL 啊。

柯泽贤　昵称：69

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《七龙战记 2020》、《PSO2》
地址：广东省灵川县梅菉区燕子窝新兴西 12 巷 2 号
邮编：524500　QQ：441462253
Email：441462253@qq.com
想说的话：希望《刀剑神域》和《我的朋友很少》快点出汉化版。

吴天豪　昵称：空の银月团

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSV、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区长江街 24-1 2-4-1
邮编：110031　QQ：774870874
电话：13998159800
想说的话：Say，what do？

刘昊　昵称：凌随意沫

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSi、3DS、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《极限脱出》
地址：辽宁省大连市金州区金湾路 12 号楼 2 单元 501 室
邮编：116100　QQ：1364102293
Email：1364102293@qq.com
电话：0411-87679151
想说的话：作为学生党供了 5 张正版卡……哎，我很辛苦的啊！

只言片语　有巨炮情结的我，期待《重装机兵 4》！（天津 板栗）



苍穹

◎本辑在《掌机王SP》上的内容不是很多，原因是去UCG帮忙做了《生化危机启示录》的高清移植版攻略，上下班都背着PS3，忙了好一阵。

◎编辑部集体观影选择了《遗落战境》，印象最深刻的是峡谷间的追逐空战，不禁让人回想起当年那部经典的《壮志凌云》。不过个人最喜欢的汤姆·克鲁斯的电影还是《最后的武士》。

◎印象中自己有好几年不追动漫新番了，最近跟风看了《进击的巨人》，未免被剧透又把漫画补到最新话，求改编动作游戏。PS2的《汪达与巨像》就是绝佳的范例，当然真要做的话速度感和巨人战都要加强（YY中）。

白菜

□如果说理性和感性只能任选其一，哪个更重要？个人认为设计这个命题的人本身就是个感性爆表的人。为什么理性与感性不能共存？为什么为了达到某一端的极致就要把另一端完全舍弃？就算是刨开了伙食费和交通费，身上仅有一块钱还想着熬过二十天的，也因为怕丢面子而不向朋友求助的人，我不认为这是重视感性的结果，而是单纯犯傻。做人首先要对自己负责，才能对别人负责。

□著名节奏类音乐格斗游戏《夜下降生》的超长连段问题终于引起了法式面包的注意。随着新版本确定移植PS3，也传出了系统会大幅改良的说法。我这次应该相信它吗？

Juxi（美编）

◆天气越来越热，漫长的夏天又开始了。

◆算起来许久没回老家，好不容易回去一趟，被拉去武汉品尝各种小吃：小龙虾、烤鱼、花甲、蛏子、海鲜粥、豆皮、鸭脖子……某人不愧为吃货，即使在人生地不熟的地方，依然可以找到各种美食，不得不说家里的西瓜都比深圳的好吃，怪不得回到深圳就没食欲了。

胧月

★《真Ⅳ》在日本的市场评价和口碑都不错，首周销量基本与《真Ⅲ》持平，能有这个数字当然值得高兴，只不过游戏本身的乐趣，我认为尚且不如《奇幻之旅》。新制作团队在颠覆一些传统时又加入了一些至少在表面上看起来很破派的要素，结果反而干扰了玩家的体验感。以上为真情实感，请勿跨省寄刀片。

★PS3还没修好，PC又出问题，尤其是前一天通宵后翌日半夜想回家加班，结果发现键盘失灵又被迫凌晨打车去公司，套用我大索尼的一句话——我去年卖了个Building！

★三将的刘封真是强度逆天，本来想说“游卡终于不是蜀黑了”，可仔细想想，游卡不愧为高端蜀黑。

酷洛洛

■最近有点想把《复仇者联盟》的相关电影都看一次，好迎接2014年（大概）的《复仇者联盟2》，不知道有多少同学把里面的电影都看过一次呢？

■这一季的日剧除了《神探伽利略2》外，就数《我们都是超能力者》我爱看了，虽然这片严重儿童不宜，不过看着那个中二男主角将其他超能力者一个个收编归队时，很有《口袋妖怪》的感觉哈。

sienna（美编）

◆从香港回来后黑得像个炭一样，现在每天都要做面膜，虽然不能马上白回来，但起码可以自我安慰一下（泪）。

◆深圳现在的天气真是热死了，每天到公司就是一身的汗，前两天我座位上的排气管道还坏了，一直有一股不明的热气吹下来，我感觉自己像红薯一样……还好物业的工作人员把它修好了，要不然我得多可怜呀。



马修

◆小时候打蚊子很容易，但现在很难。回顾过去的这20年，蚊子在一代又一代与人类的前赴后继的斗争中，实现了自身素质的高度进化，有些蚊子已然具备了苍蝇一样的急转甚至如蜻蜓般的空中停顿的飞行技巧了，有的对危险的感知异常敏感，落脚时也会本能地往颜色深以及角落缝隙等人类难找的地方钻，而且现在用花露水驱蚊貌似完全无效。

◆其实蚊子如果吸完血直接走掉估计也没这么遭人恨，关键是还会让人起很痒的包，所以必须除之而后快，被告知洗衣粉水灭蚊子效果不错，正好试试。

◆做菜一直习惯用海精盐，前些年用调料盒带的那种小勺每盘菜只放一勺盐就足够了，现在放两勺都很淡，和人说起竟然很多都有同感，看来不单是我的口味重了，难道是盐的成分越来越少了？



◆为了《僵尸大亨2》从日服转移到港服，还好有两张卡，一张日服一张港服，机器格一下就OK了，但还是略显麻烦，PSV这个一卡绑定一个账号的做法实在是……为啥就不能像PS3那样支持多账户登录呢？索尼赶紧废除吧。

◆买了个电蚊拍，家里肆虐的蚊子终于被克制了，每次电到它们噼里啪啦响时我都充满了报复的快感。

◆记得几年前在某广场看到一堆三四岁的小朋友学轮滑，可爱得很，还拍了不少照片，现在自己有了儿子，也到了可以玩的年龄，前不久给他买了一双，还想着要不要请个人教一下，没想到就拉着他走了一天，第二天他就会自己慢慢滑了，惊叹小孩子的学习能力和平衡能力，现在他一放学回家就要穿上，喜欢得紧，挺好。

半夏

★男生和女生的思维终究不太一样，在编辑部普遍认为《遗落战境》比较好看的情况下，我一个人默默刷了两遍《钢铁侠3》，看第二遍的时候拾起许多掉落的梗，前后呼应，搞笑台词，非常满足，小唐尼签约期将满，期待他的下一部戏。

★前几天补了《汉尼拔》，口味之重远超《CSI》，可谓夏天消暑减肥的好剧。动画新番几乎都没追，我果然还深陷在《K》坑不可自拔，期待2014年的剧场版，夏天必然会追"京阿姨"的新番，因为达子会出演，自从配过《黑蓝》之后达子人气渐涨，希望这次能给大家一个惊喜，什么时候能有一个很像样的主役我就满足了。

阿鲁

■说起来，我从小就是个梦特别多的人，只要不是累到那种上床就秒睡的程度，基本上都会做梦，甚至还学会了一种强行让自己从梦中醒过来的方法……梦到AKB成员也不是一次两次了，除了虎牙这个主角外，其他诸如优叔、宅姐、亚树茶、南哥、白菜、主力奶、咪酱、大帅、乌梅等人都客串出场过，作为本人主推的虎牙在梦中是比较沉稳、善解人意且有主见的人，其他人的性格都和舞台上以及私下里展现出来的性格有细微的区别，当然这也许是我主观意识希望这些人是这样的性格吧。

■破天荒地一星期内看了三场电影，其中对《遗落战境》最为满意，《疯狂原始人》看着很欢乐，但事后想想那高额的票价还是有点肉痛，而《钢铁侠3》则真是对不起本人的期待。其实看《疯狂原始人》的原因是把卡弄丢了不想当路人玩《DJ Max旋风3》，为了混时间等晚上跟胧月、白菜一起吃饭才去看的事我会乱说？

乌冬

◆第一次的IMAX体验给了《钢铁侠3》，片子整体给我的感觉都还不错，剧情紧凑、打斗场面火爆，唯一的瑕疵就是最后那段实在是太生硬了，感觉就像是拍好了整部片再强塞进去一段。

◆《MH4》的发售日终于确定了，不过本来不是说好的夏天发售吗，怎么又跑到9月去了，而且拖了那么长时间，还是拿了一堆旧怪物出来充数，除了岩龙和铠龙外，钢龙和炎王龙也确定登场，这样看来古龙一家也八九不离十了。

◆AKB48总选的速报当大家都以为第一不是大岛优子就是渡边麻友的时候，突然杀出来一个指原莉乃，这种出人意料的展开为总选增加了不少看点，真是越来越期待6月8日的正式开票了。

咕噜（美编）



◆深圳炎热的夏天终于来到了，可恶的蚊子也来了。每次在公交站台上等车都会被蚊子一阵狂吻，狂吻之后留下一个又一个的包包，看见这些又红又肿又痒的包包，只能无奈地叹气：拿什么来拯救你，我的血液。

澄香（美编）

☆上月信用卡帐单一看傻眼了，节约节约节约！

☆休了一趟假，去了一些地方，心情轻松了不少。

☆休假时顺便把自己的相机随身带着，没想到某天落在某个饭馆，幸好好心的老板帮我收起来保管着，回去找到相机后很感动。



阿鲁
吐槽时间到啦！首先是来自上海的陶思雨提出的问题，他想问小编们小时候有省吃攒钱的远大志向吗？后来有坚持下来吗？

苍穹
穷人出身必须得会攒钱啊，攒1年才买张FC卡带。

马修
从初中时候想攒钱买130元一盘的《吞食天地2》FC版的卡带，但是从来就没攒成过。

阿鲁
就我个人来说，小时候还真没有什么攒钱的概念，小时候太穷，一年到头也拿不到几个零花钱，最多也就过年拿点压岁钱，但基本都第一时间用掉了。

半夏
话题太痛苦了，完全不想参与讨论了。

马修
看来妹纸的攒钱计划也没达成吧。

阿鲁
不过小时候我还真没有自己攒钱买东西的概念，我当时一直觉得贵的东西都应该是父母来买才对。原来我荒废了FC时代是因为不攒钱的缘故……

苍穹
你荒废了FC时代是因为家里机房只有MD的缘故吧。

阿鲁
是S·F·C。

马修
因为你要啥父母给买啥是吧……开机房的土豪，SFC当初绝对是贵族机器。

阿鲁
矮油，做做小生意养家糊口啦。

马修
但这糊口的营生对于当年玩游戏的孩子绝对是神一般的生意。

LIKY
典型的侵吞公家的，肥了私人。

阿鲁
纳尼？我这明明就是私人的哎！

LIKY
是你老爹老妈投资的好吧。

苍穹
鲁叔那是KS（阔少）一般的生活。

阿鲁
我基本都没零用钱的哎！而且我也是没人玩的时候才抽空打打，有人一来我就得让，有时候想起来还不如自己花钱玩爽快呢。你想想，好不容易看到有空机器了，刚坐下几分钟就来人了的感觉……

LIKY
看来讨论这个话题，鲁叔是饱汉不知饿汉饥的。

马修
当年你家人就没有以费电、电视休息等名义拒绝过？

阿鲁
电视有啥好休息的，又不是电脑……而且这东西也不算费电吧？再说当年的电费貌似很便宜哎。

马修
擦，你家当时得多有钱。

苍穹
鲁叔的人生没有参考价值。

阿鲁
话说我们不是讨论的攒钱的事么……

LIKY
是啊，你不用攒钱。

马修
你都不用花钱吧……

阿鲁
估计父母当时的想法就是反正家里有玩的，你就在家里玩得了，别出去浪费钱……

白菜
谁叫你没有给父母留下积极参加体育运动的印象。

阿鲁
什么意思？积极参加体育运动就能获得资金？

马修
当然了，买鞋、球衫、球什么的。鲁叔看样子周末就在家等机器空闲了……

阿鲁
买东西的钱又不能拿到自己手里。

白菜
也可以要到钱啊，比如你周末出去打球，就可以堂堂正正地要交通费、伙食费和饮料费，一般父母不会阻止自己孩子体育运动的。

阿鲁
为毛我初中踢球的时候没享受到这种待遇！

马修
鲁叔当年也踢球啊，不错！

白菜
你们在哪儿踢球？别跟我说你们的球场就在家门口拐弯5分钟的地方。

阿鲁
学校啊，我当年还班队的……

白菜
你们学校有大到修足球场？

阿鲁
其实就是操场，加上了球门而已，学校操场蛮大的就是了，不过是煤渣地，摔一跤各种爽。

马修
鲁叔当年是什么位置？

阿鲁
后卫，我记得以前说过的吧？

白菜
踢后卫的都是踢不了前腰中场和守门

员的……

半夏

打了会儿游戏一抬头发现内容跳跃到足球了，你们是怎么做到的？

阿鲁

其实我也当过守门员，不过比较挫就是了。当时身板瘦小，当守门员吃亏。

苍穹

看着你现在这“前凸后翘”的身材想象不出“身板瘦小”的英姿，求鲁叔当年靓照。

阿鲁

其实我也蛮怀念当年的身材的，还有当年的头发……

白菜

你们学校跟你家肯定就几分钟路，那当然不会给你钱，按家长的话来说“累了渴了饿了小跑几步就回来了”。

阿鲁

几分钟个毛线啊，坐车都要20分钟，下了车还要走10多分钟的路。

白菜

你坐车车费哪里来的？

阿鲁

哥有月票，再说了就算有坐车的钱那也不可能拿来干其他事啊！

白菜

饮料钱也要不到？难道是自己带水去的节奏？

阿鲁

渴了就只有喝公用的那个装水的设施里面的开水，铁制的，外面接两个水龙头那个东西。

白菜

鲁叔的人生没有参考价值。

马修

所以鲁叔现在有钱了，一定要去超市买水喝……终于找到鲁叔买水喝的历史原因了。

胧月

等咱有了钱，天天喝纯净水，一瓶加糖，一瓶拌酱。

阿鲁

呃……咱们换个话题吧，来自福州的江子豪想知道大家小时候干过的傻事。

马修

话说，什么样的事算傻事？放生，把旱龟扔水里的这种算不算？

阿鲁

应该算吧。

马修

可惜不是我干的啊……

LIKY

还有吞灯泡的。

白菜

吞灯泡的都是不信邪。一般都是“听说吞灯泡取不出来，我来试试”→“……（我勒个去）”的发展节奏。

苍穹

不忍直视你们。

马修

关键是小编干过没？

阿鲁

还是尽量说自己的哈。

马修

得想啊……

阿鲁

好吧，既然要爆料我也就不藏着掖着了。

LIKY

原来鲁叔是有准备的。

苍穹

这辑吐槽鲁叔主动当炮灰。

阿鲁

小时候……很小的时候，把花生塞过鼻孔，后来花生发胀了，最后只能到医院用镊子给夹出来……

LIKY

要生花生才有效果吧。

马修

我擦，你还等发胀才夹出来……

苍穹

生根发芽才带感。

白菜

取不出来才带感。

胧月

鲁叔这么小就喜欢往身体里塞异物了？

阿鲁

是发胀了被大人发现之后带我去医院夹出来的。

白菜

到底人要多扭曲才会往鼻孔里塞花生？啊？

阿鲁

很小很小的时候，我现在印象都很模糊了。

胧月

我觉得你的发言已经终结了该话题，其他人都不好意思说自己干的是傻事。

马修

能媲美的也就撒尿和泥的那种事了。

阿鲁

当然我这基本也是听大人说起的，本人印象很模糊，说不定是唬我的呢。

白菜

现在才来洗地，来不及了。

马修

这么重口能拿来唬弄孩子么。

阿鲁

不过这也从侧面说明了大人对小孩子的关注度不够，不然怎么可能让小孩子拿到花生，还塞进了鼻子里……

马修

熊孩子本来就喜欢乱吞，你这往鼻孔里塞更给力些。

胧月

我代表广大好奇的读者问一句，你还塞过什么？

白菜

请谈谈你往鼻孔里塞花生当时的心境。

阿鲁

都说了我对这事没啥印象。

白菜

难道不是为了引起大人的注意才塞的吗？“快来关注我，别老打牌”之类的。

阿鲁

具体是不是为了引起大人注意那我就不知道了，不过真要是为了引起注意的话，那应该也等不到花生发胀吧……

苍穹

鲁叔，这其实是你掌握了回到过去的能力，返回那个时候准备扼杀自己，不要以后祸害人间。

白菜

我就欣赏你这种为了栏目可读性不惜自我牺牲的奉献精神。

苍穹

为了20年后做栏目，20年前就用一粒花生布好了局吗……

白菜

在暗中操控全局的男人……我觉得鲁叔整理一下内容，然后会来申请这期不上吐槽栏目。

阿鲁

我觉得这没啥关系，虽然可能是无意识状态干的蠢事，但毕竟是我自己干的，敢作敢当。

马修

虽然本意是钓上所有小编的糗事结果只有鲁叔咬钩，但这绝对是个猛料，这位读者也赚了。

阿鲁

搞了半天你们都藏着掖着，不好玩，闪人吃饭。

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

栏目主持：马修



又到了新一辑的“掌机王自由谈”了，有读者问我们最近几辑收录的为什么都是游戏评论？答案很简单，因为作为“自由谈”的另一大类型——玩家经历的部分，已经有了200辑征文活动的刊登稿，但是这并不妨碍征文活动结束后继续刊登大家的经历，总之不管是游戏评论还是玩家经历或者是小故事以及各种类型的“自由谈”，只要用心来写且文笔流畅，我们都会刊登出来与众玩家分享的。另外整理这辑“玩家点评”时，最少有两篇因为把“点评”写成“介绍”而无法刊登，各位投稿时也务必留意哦。

《未知海域 黄金深渊》玩后简评

有剧透

文 月光下的影

前序



终于通关了这款游戏，抑制不住心中的激情，遂趁此写一点自己的感受。第一次听到《未知海域》这个名字是在大二后期，那时购入了自己的第一个PSP，开始了关注索尼的资讯，特别是PS3。听说是IBM和Sony一起设计的CELL处理器，当时把PS3完全当作了神机了，顶级的游戏体验……但穷学生一个，也只能这样想想，时不时看看书关注一下，解解渴。就是这样的情况下，我接触到了据说是CG级画面的《KZ3》，当时很震惊，更震惊的是一个从来没有听过的名字的游戏居然比《KZ3》的画面还要好，当时就不相信爱情了——这个游戏就是《未知海域》！对于《未知海域》的了解，就这么多，但是极度深刻，在脑子里留下的印象始终是“最棒的”。

在后来的日子里离开了游戏一段时间，直到今年才再一次回归，最先是3DS，玩了《启示录》、《火纹》，接着又入了PSV。理所当然的，我要玩为PSV保驾护航的《未知海域》。玩之前，各种滋味交织在一起：有欣喜，也有担忧，害怕真的如网上所说“画面不行”，害怕会败坏了在心中的伟大形象。但接触了过后，所有的顾虑都显得多余……

音乐、画面



一个游戏的给人的印象的好坏，开头影响很大。在《未知海域》进入开始界面的第一秒，我就被深深打动了——雨林的背景充满了神秘的气息，恢宏的音乐包含了激情，这两点交织一起，把《未知海域》寻宝探险的主题烘托得恰当好处，让机器面前的我一下子就融入了那类似于《夺宝奇兵》似的世界，想抛开一切，怀揣着对静静躺在未知世界里的神秘宝藏的好奇，轻身简行。

《未知海域》的音乐，不管是在标题还是在剧情都充满了原野的味道：原始、纯粹，充满了象征意义。在哥伦布北的原始森林里，这种音乐更是把这个未知世界的广袤与探险者心里的壮阔表现得淋漓尽致，让体验者似乎“亲历其境”。

雨林这种场景的好处就在于：具有极佳的层次感。《未知海域》开头的第一章就给大家展现了原始森林近景的静谧优美和远景的华丽壮阔，让人十分震撼。

此后，洞穴以黑色稳重的岩石和复杂深奥的浮雕，把宗教的神秘和敬畏之感表露无遗，让人对接下来的剧情抱有了极大的好奇。如果说锯齿是缺点的话，也是可以理解的缺点，毕竟雨林的场景是很考验机能的，在PSV初期能做到这样实属不易，而且在融入了紧张刺激的剧情和壮阔激昂的音乐营造的氛围中后，大家很难留意到这个小小的遗憾。





剧情

当我玩到第26章的时候，有了剧情会有多长的疑问，因为在实现了三次转折的情况下，我已经不能猜透接下来到底会发生什么了。从电影的角度上看，《未知海域》的剧情安排是很考究的，弹性而曲折，总能让玩家不断地去回忆思考剧情里那些能够预示下文的蛛丝马迹，这种手法很好地让体验者融入到整个导演想表达的世界里。



当第一章里那个幽默和爱显摆自己乌龟皮鞋的老友但丁出现在大家面前的时候，谁会想到这样悠然的旅途背后充满了惊险和意外？而如果没有翠丝和葛洛的出现，那剧情估计就是德雷克解开了谜底、大家一起去闷声发大财，而不是后面串联了每个角色命运的壮阔旅程。在26章之前，那个让你充满了不解的老友但丁也许只是一个贪财的古董商，但26章之后他却出人意料地站在了大家的对立面，即便这时大家还是不会去认为最终的BOSS居然就是这个出生入死的老友但丁……这一次次的转变都很让玩家震惊，在玩到但丁想杀死德雷克的剧情时我心中泛起了淡淡的痛，生死相交的朋友，最后却因为贪念而决裂，不得不让人感觉痛惜。而那个革命失败的葛洛也是悲情角色，这个政治上失败颜面尽失的将军，在本以为能轻松应对的寻宝路上依然马失前蹄，最终带着自



己的懦弱和绝望坠入了黄金深渊。在剧情的最后，德雷克与翠丝，这对之前素不相识的男女，在经历生死考验最终也两心相悦，算是给整个惊险悲情的探索之旅一个暖心的结局。



收集

不得不说的是《未知海域》这个游戏的收集要素真的很有深度。以前看了某号称大作续作的收集，就是在场景里打一些莫名其妙地冒出来的东西，感觉鸡肋而无聊，完全是制作者的无趣和无能，根本不像《勇者斗恶龙》的金属装备收集能带来实用性。而《未知海域》的收集更多的是在文化和剧情深度上的延伸，作为一般的玩家，不收集也可以体验剧情；但是作为核心玩家，收集不仅会有反复探索这个世界、加深对游戏的熟悉度的动力，收集的宝藏附带的简短故事也让玩家对整个世界观和故事背景有更多更深的了解，让本作深深地扎根在玩家的心中，记住、熟知、最后成为深刻而饱满的记忆。就像喜欢三国的人对那段历史的深深喜爱一样，每当和大家一起谈论时，都会洋溢出一种美好而深沉的甜。





奖杯

我个人是很喜欢奖杯系统的，奖杯里的那些要求基本就是让人把游戏吃透、把游戏榨干。在这个大多数人都浮躁的时代，这种手段可以在一定的程度上让大家认真地去体验一款游戏。

《未知海域》的奖杯其实还是很简单的。难度主要集中在宝藏的收集上，毕竟很多的画、场景都是需要大家在游戏中去仔细地去探索的，变相地让大家静心下来去感受游戏，可谓是一举两得。



不管怎么说，在PSV上能体验到这样的波澜壮阔的冒险还是很值得回味的，也许玩过PS3上《未知海域》的玩家可能说“画面差点”、“流程短点”，但毕竟这是PSV而不是PS3，如果PSV和PS3机能一样，体积一样，那我可能会很赞同上面的说法。相比之前玩的各种掌机游戏，个人觉得还是《未知海域》的震撼来的更大、更深一些。而参考两部《战神》在PSP上的表现，我们其实可以期待一下PSV上的《未知海域》的第二作，剧情将更跌宕起伏、流程更长、场景更美……

慢捻韶光垒作篇
——我与掌机、《掌机王SP》的往昔今朝

文 邱大同

岁月不居，时节如流，敲下这篇文章，是出于内心一种莫名的慨然。从接触掌机的2001年至今已有十二个年头，转眼自己也近弱冠。充满童真与幻想的岁月中，我与书籍、动漫、游戏同行，今日回想，不负了这十三年的玩乐——并非官能主义，而是自忖，我的童年不全是应试与弱智动画，真是太好了。而这些年来，我也一直默默保持着对《掌机王SP》的关注一直到至今，24辑便是一年，虽然数字并不显眼，但一用时间来度量，不禁感慨——我们已经相伴那么久。万千思绪在笔头不知从何说起，笔者竭力避免写成流水账一般的文章，所以虽然还是按照时间线展开，但思绪停顿的徜徉或许会不受控制，还请小编与读友们见谅。附上了许多自己拍摄的照片，且作为与掌机、《掌机王SP》一路相随的纪念。那么，正文开始。

我的GBC



▲岁月虽已逝去，但童年永存。

2001年，上小学不久，我第一次接触一台真正意义上的掌上游戏机——GBC。那个时候已经开始接触日本动漫，而一年之后《我为歌狂》这一国漫的巅峰作更是在大街小巷回响；不过对于掌机，我当时没什么了解，甚至在奋斗GBC的一些日子里，也未曾知道发明这机子的厂商叫任天堂。我的第一盘游戏卡是美版《口袋妖怪 银》，（为什么是美版，我也记不清了，不过虽然还不怎么懂英文，却居然顺利通关了。）这些年来，每当怀念起这最初的感动，就会找出GBC，重新开出这张依旧闪闪发光（因为上面自带闪粉）的卡带，令我惊奇与欣慰的是，记录一直安然无恙地保存着（美帝制作的卡带质量就是好，笔者许多同时期的D商卡记录早就灰飞烟灭了）。在构思文章时，笔者再一次从茶几抽屉里寻出了许久未开的机器，重温了一遍白金山前的那家PC屋，并留影纪念。当然，还有属于《金・银》老玩家的特殊记忆，就是PC屋复制大法，我电脑里二十几只铁甲蛹，相信老玩家知道意味



▲记录一直良好的保存着，十分庆幸。当年玩的时候笔者还没有要刷努力值的概念。



▲山顶的最终BOSS红，怀念啊！



着什么。然后又想，若是没有这次《掌机王SP》200辑庆生的契机，或许想不到回顾这些年的掌机历程并去留影，若是哪一天记录消失，那真是一件终生的憾事了。

我与《SP》



▲第11辑，初识的第一本《掌机王SP》，时光已经刻下了沧桑的痕迹。

结识《掌机王SP》是在2004年，那是GBA SP的时代，也是我最后的“纯真年代”。当时班中GBA与GBA SP的拥有数量几近半数，男女生通吃，大家也因此有了许多共同的联机乐趣与话题。在全班洋溢的掌机热情中，在学校对面的书报亭，我发现了《掌机王SP》11辑。那时类似的书刊还有其他的，我很好奇这处于竞争关系的两本读物有什么异同，便买了一两辑，仔细读后发现《SP》做得细腻不少，而当时班中买掌机书刊交流也分成两派，于是我自然成为了《SP》的拥趸。在《掌机王SP》对手停办时我曾伤感，并担心《SP》会不会也……不过看到《SP》一如既往地精细与欢乐，真是非常高兴。而当初的第11辑——我所购买的最早的《掌机王SP》，至今还保留着。

而当时，我的掌机也是SP，是作为一次期末考试的奖励来到身边的。在班中近半数人手一台的情况下，去各个同学家中联机是家常便饭的事，令我印象最深刻的便是和一位日本同学的交情。他在小学毕业时回到了日本继续初中学业，临走前的最后一次相聚，他邀请了班中的许多机友到家里玩。当时NDS已经发售，他也是我们班中三位最快入手的大神之一，自然受到GBA党的顶礼膜拜。那天他让好奇NDS的同学玩他的NDS，而和我们几个执着于GBA的一起联《数码宝贝大乱斗》和《口袋》。最后一次联机，他提出非常想用他的鲸鱼王换我的海皇牙（因为他是《红宝石》），而当时我82级的海皇牙是队中的最高等级，并且这个交换真的不怎么等价……不过想了一会，我还是愉快地答应了。他当时兴奋的表情让我们所有人都深感开心——只是简单的开心，但如今再也追寻不到了。



▲GBA SP的屏幕已经一片雪白，无法再怀旧了。

现在写着这篇文章，看着那张《蓝宝石》的卡带，突然有些伤感。卡带的记录不知何时掉了，那个时候我们视若珍宝的所有精灵、所有道具、徽章已经无处可寻。不知传送给他的那只海皇牙是否安好，也不知他是否还保存着那张《红宝石》。我想这就是纯真年代虚拟世界的真实力量，它自身虽不能永存，但却永远留存在经历过的人的心



▲承载真挚友情的卡带。

中，成就一段友情与记忆。3·11东日本大地震时，我发邮件给在京都的他询问是否无恙，成为他毕业后我们的第一次联系，循的还是他当初留下的邮箱——本来没指望还能联络上，不过惊喜地收到了安好的回复以及一张他和他妈妈的近期合影，十分感动。那些时光，永远不过时！

自娱自乐的日子



▲印象深刻的32辑，望梅止渴的主机购机指南，以及《马车DS》的详细攻略！

2005年是NDS和小P全面开战的一年，在第32辑《掌机王SP》上读到小编们精心策划的新春主机购买指南和掌机游戏年鉴时，我真是激动不已！不过因为新主机着实是一笔不菲的花销，所以只能长期处在望梅止渴状态。马修和LIKY是《掌机王SP》的元老了，在掌门人中马修也一直负责主持吐槽与点评，带给我许多的欢笑。过了两年，我终于入手了NDSL，结束了在《SP》陪伴下长期的“只关注不参与”状态。不过买新掌机时已经不再有当年联机的快乐，



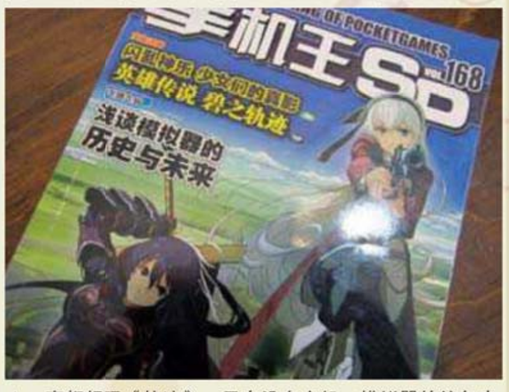
▲“御姐城”攻略给了我很大的帮助，PSP-3000的开箱演示十分精彩！

更多的是自娱自乐。初中同学与高中同学都是小P见多，而且又有“《怪物猎人 携带版》系列”这样的神作，所以联机得多。我在NDSL上也玩了新的《口袋妖怪 钻石·珍珠》，不过有NDS的同学都不热衷于队伍培养和交换对战，所以只是通关了事了。

因为联机环境的匮乏，我在闲暇时以打《太鼓之达人》来放松身心，好在NDS平台上的三作鼓都是良心作，加上不断地操练，手技不断进步，鬼级的十星歌除了《Ekiben2000》、《十露盘2000》等几首“2000”至今无可奈何，其他满魂槽都无压力。虽然大神们可能要见笑了，不过想想这也是NDSL给我留下的不多的纪念之一。也许是《太鼓》打多了的缘故，上高中时NDSL莫名就出现了横纹，且“一花不可收拾”，最后色调混乱、抖屏等一系列问题导致无法正常游戏。而当初买机子的电玩店貌似退出了上海地区使得报修无门……于是我的掌机实机操作生涯便告一段落。

《掌机王SP》的坚守

虽然主机报销，不过只要有《掌机王SP》相随，便有着仿佛能随时玩到最新游戏一般惬意。既然又重新回到了望梅止渴的阶段，我也便开始审视这些年掌机和《掌机王SP》带给我的收获：适度的游戏，收获了益脑的效果；通过与《掌机王》的“交流”，我也得以一直及时跟进游戏界的动态，新作大作的概要——如小P上的“《轨迹》系列”和《FF零式》等，都以其宏大的世界观与深度的内涵令我手痒不已。但在父母学习为重的大原则下，新主机也一直未能提上日

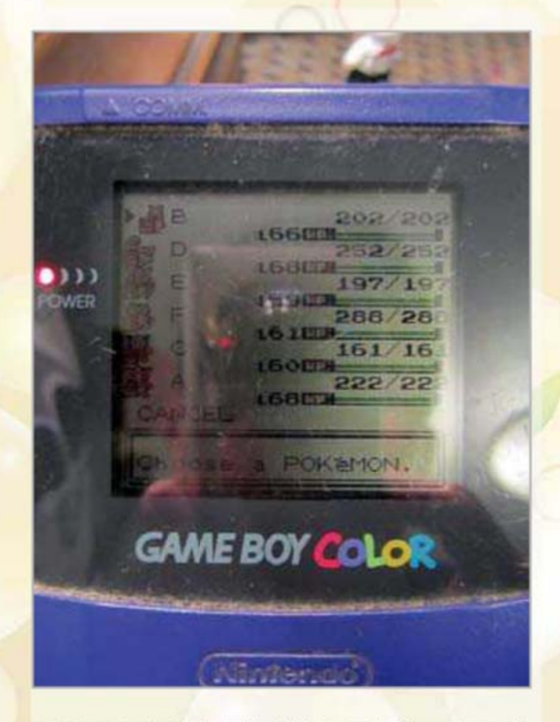


▲一直都想玩《轨迹》，无奈没有主机。模拟器的编年史仔细研读了好几遍。

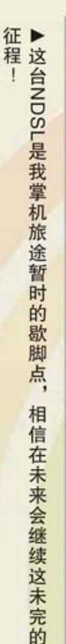
程。故《掌机王SP》成为了我精神上的理想乡，特别是看到冬去春来，小编们在满满的吐槽与嬉笑乐骂中，一直坚守着掌机这片土地，实在十分感动。

回想小学毕业时掌机界双雄争霸，全民皆欢的盛景，现在的大学同学中，有过掌机的却屈指可数，继续对新主机保持关注热情的，更是罕见了。虽然销量数字在增长，但掌机在我周围人生活中的影响力大不如前。似乎年龄越小，人心之间越能没有隔阂地玩在一起，大了之后，在游戏之外有着各种考量的标准，甚至有些游戏本身也偏离了原本传递积极精神力量与消遣的目的，成为了一种负面的符号。幸而在“掌机王自由谈”与许多其他栏目的玩家分享中，我了解到了许多前辈后辈的心路历程，吾道不孤，吾道不孤！

9年了，陪伴我的《掌机王SP》依然坚守着最初的梦想，我也会继续坚守！对于新世代的主机，个人还是更喜爱PSV，虽然不知入手会在何时，但这台掌机的画面水准令我惊叹，在机能上更是强劲，超出对手3DS许多，而且《闪之轨迹》与《灵魂献祭》等传统的和新的力作都陆续登场了！然而从另一个角度看，表现力在不断提升，游戏能带给我们的感动是否随硬件步步提升呢？到头来，是否还是在那个可以清晰看到每个像素的GBC与GBA屏幕上，有着游戏人最深情的回眸呢？所有让我们牵挂和思念的，都是游戏与人情的深深结合。果然，最后我们永远无法完美通关的游戏，便是我们的人生。即便如此，在这不完美中，我们通过掌机认识到了无数平行世界的可能，也不枉此生了。最后，祝小编身体康健，工作顺遂，万事顺意！从一开始只有3人的小组到现在好帅锅和美妹纸齐全，《掌机王SP》也像一个温馨的大家庭一样！未来的路，我也会继续与《掌机王SP》携手！






▶这台NDSL是我掌机旅途暂时的歇脚点，相信在未来会继续这未完的征程！



玩家点评



PSV 极品飞车 最高通缉

厂商：EA Games　类型：RAC

评论人：赛伯拉斯　评分：9

只有黑、白、红三色的封面让游戏看上去很朴素，但实际的内容却相当让人惊艳。游戏的画面很细致，近处笔直的栏杆和繁茂的树林、远处高低起伏的建筑物和直耸入天的山峦，还有偶尔斜射过来略微刺眼的夕阳，都让玩家备感惬意，驾驶着爱车驰骋在这样的城市，令人流连忘返。细节上，游戏处理得也十分到位，比如在高速行驶的情况下发生碰撞时，画面会变为特写，同时车的受损程度也会在游戏中体现出来，另外，车子在夜晚行驶时还会自动打开头灯，体现了游戏在细节上下的功夫。游戏的BGM是一首首动听的欧美歌曲，这些歌曲衬托着诸多名车不同的轰鸣的引擎声，再加上擦身而过的车辆行驶声音、桥洞里产生的回音，都给玩家带来强烈的真实感。

接着谈谈游戏的瑕疵：锯齿，游戏中随处可见细微的锯齿，并且几乎每个影子都有较明显的锯齿。毕竟机能不如同时代家用机，而且本作还有着自由度极高的大地图，为保证游戏流畅而出现锯齿也在所难免，但这些完全不会影响我们开车的心情。最后向所有爱车的玩家推荐这款游戏。



NDS 重装机兵2 重装上阵

厂商：角川Games　类型：RPG

评论人：蚊子　评分：10

《MM2R》是本人第二次玩系列的第二作（上次是GBA），最大的感觉就是：使用第三代的引擎和系统后，这次的《重制版》玩起来和以前的《2改》的感觉完全不一样，连射、齐射等设定让战斗变得异常激烈，进一步强化的拦截设定也让以前用穿甲弹打破装备的打法也有了诸多限制。而相对于原作，画面和音乐的进化自是不必说，分支剧情也沿袭了《3》的精彩与细腻，整体也在《3》的基础上有很多细节上的更改，三条不同的狗狗以及食金兽都让人备感新奇，通关后重新开始时选新主角的设定则避免了《3》重新开始时能力太强导致的乏味感。

而相比三代，本作更贴心的系统是引擎特性使得双引擎系统的进一步强化，载重量的大幅上升让动辄重达10多吨甚至30多吨的超高火力火炮也都没有浪费，因为只有用这个级别的火力才能挑战诸如军舰龙王这样的强敌；而与之对应的双C装置系统则让非履带战车们有了各自的特性，加上可以更改战车武器穴位的类型，让所有的战车和重武器都有了用武之地——然而以上三点，却也使得前两代一直以弹药无限、重量轻为主要特点的副炮失去了存在意义，不免让人有些惋惜，希望以后的续作能重新加强副炮的实用性。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



《AKB1/149 恋爱总选举》的SR卡密码终于更新完毕。虽然已经刊登过两辑，但看着下面茫茫一大片还是吓了一跳。仔细想想，毕竟有149人呐！

PSV/PSP
日版

AKB1/149 恋爱总选举

AKB1/149 恋爱总选举

●SR卡密码

SR卡是游戏中的稀有卡片，除了队伍复活时能获得一张外，其他的需要通过正常游戏以外的手段获得，其中下载制服和泳装的收费DLC可各获得两张，下载限定版特典的DLC可获得一张，剩下的则是通过输入密码来获得。在游戏设定的“**システム**”中选“**パスワード入力**”即可进入输入界面。在第197辑攻略和第198辑“火热秘技”中已经列出了一部分密码，现在列出剩余所有更新的密码。

※密码的输入方式除了用罗马字母拼写假名外，还可以在PSV“设定”→“语言”→“输入语言”→“键盘/添加词语”下勾上“日语”→“五十音”，这样就可以在输入界面直接选择五十音假名键盘来输入了。

人物名称	密码
大家志津香	みたとかろもん
仓持明日香	てなろゆたるつ
高城亚树	ねえすかゆむの
松原夏海	まきろへんかぬ
内田真由美	はわふもてひつ
田名部生来	れりいみすけち
中冢智实	みうるりりわた
野中美乡	しをさつるめひ
松井咲子	みもつになនて
横山由依	ねほむとそすな
小林香菜	つえかそろれつ
佐藤すみれ	ぬさにせせねや
佐藤夏希	えふれまんけむ
铃木紫帆里	とまむゆつすせ
铃木まりや	につにれめこめ
近野莉菜	ねしるいほあて
宫崎美穗	わにををねめな
阿部マリア	ちこけそいきな
加藤玲奈	ぬひきほならよ
川荣李奈	ふむもてくるた
岛田晴香	とるらわひへみ

人物名称	密码
高桥朱里	よぬらさつうす
田野优花	れほれそよはす
仲俣汐里	ゆまてぬぬくた
中村麻里子	みひにいるあよ
永尾まりや	よへなをへらそ
加藤るみ	しさせとこしあ
木下有希子	すつらもんてれ
桑原みずき	ぬもよりむこつ
高田志织	おねぬきすえゆ
出口阳	くゆをとねちす
中西优香	そへけたけわゆ
平田璃香子	すとぬへあほら
平松可奈子	ふをむきこれや
赤枝里々奈	けめねそちさせ
阿比留李帆	のさそうさたの
石田安奈	まけせぬつのい
加藤智子	うときほちえほ
后藤理沙子	にてけをおたわ
佐藤圣罗	のさいえるひも
佐藤实绘子	ぬみつへしぬあ
泰佐和子	ふむねわりきん
松本梨奈	らふやんそえた
矢方美纪	りめなんまもや
山田澪花	かああもねませ
矶原杏华	めえよすまそか
上野圭澄	むへおやあろへ
梅本まどか	そとよろんめえ
金子栞	こさもきたいや
小林亚美	せえけもめきを
酒井萌衣	まむいはけさわ
柴田阿弥	ろたやそやたし
高木由麻奈	ふくけほりほひ
竹内舞	よこにひらとも
都筑里佳	やもほなににち
原望奈美	とえちおふをし
山下ゆかり	りおやむんほう
小笠原茉由	にむいみしてか
门脇佳奈子	かくおへきねら
岸野里香	ちせろなねりい

人物名称	密码
木下春奈	ゆむうすほねわ
小谷里步	んなみしめんし
近藤里奈	かきのよれひし
筱原栞那	りほいふうめけ
上西惠	めれあよそむい
白间美琉	めほせほてゆこ
松田栞	つんこうとうれ
山口夕辉	くちてふくひて
山田菜々	いぬあちたほひ
山本彩	るろみるてわそ
吉田朱里	むつめりにろは
渡边美优纪	てそぬつしぬほ
太田里织菜	ゆそるつほたを
冲田彩华	ひかそなさへね
川上礼奈	よつこたをちさ
木下百花	きへねにきんみ
岛田玲奈	こいきにあつて
城惠理子	あすおけとちみ
高野佑衣	ひはよてめはち
谷川爱梨	いむよらめくく
肥川彩爱	さへねほこたへ
藤田留奈	ふふらにみえま
三田麻央	ほるくちらねせ
村上文香	ひいおするねす
村濑纱英	ぬたきせれはに
矢仓枫子	るおれなをきち
山岸奈津美	らりさめれなほ
兴仪ケイラ	たりわにさこう
穴井千寻	しまさえへすえ
植木南央	へせをるやうた
熊泽世莉奈	てゆつあんにき
指原莉乃	やれよねうれお
下野由贵	んらねねあおく
田中菜津美	おむひよみぬや
中西智代梨	とんねちもえゆ
松冈菜摘	るりたこうまち
本村碧唯	ちやさひかのひ
森保まどか	このれよしもむ
若田部遥	てすかみらほう

PSV
日版

梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

メルルのアトリエ Plus ～アーランドの 炼金术士3～

●交纳道具前可合理利用

酒场的依赖或者课题中要求交纳消耗品的时候，可以事先将消耗品的使用次数用到剩下1然后再交纳，这样既不会对完成任务有任何影响，也不会浪费。不过要注意部分道具使用之后会降低品质，这些道具最好还是完好地交纳过去。

●战斗不耗时间

在迷宫中发生战斗一般会消耗1格时间槽，但实际上如果在梅露露行动之前结束了战斗或者逃跑的话，时间是不会消耗的。为此，最好让攻击力高而且拥有范围攻击的角色装备加快速度的道具，让其能比梅露露更先行动，并且快速解决所有敌人（炼金术士同伴比较容易做到）。另外，如果在迷宫中攻击敌人会先制进入战斗，此时梅露露会强制最先行动，所以想节省时间还是得普通地进入战斗。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

《怪物猎人4》发售日终于敲定在9月14日，可喜可贺，往年用以与TGS竞争眼球的任务由《口袋妖怪》转交给了它。3DS届时在日本的装机量应该能与《MHP2G》发售时的PSP持平，销量表现应该会比《MH3G》高出不少。另外PSV平台的正统RPG大作《闪之轨迹》也确定于9月26日发售，TGS前后要关注的游戏还是颇具分量的。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年6月					
9日	立体动物之森	Animal Crossing: New Leaf	Nintendo	ETC	34.99美元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5490日元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼（e商店下载）	超速変形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5000日元
13日	大金刚王国 回归 3D	ドンキーコング リターンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
13日	大金刚王国 回归 3D（e商店下载）	ドンキーコング リターンズ3D	Nintendo	ACT	4800日元
20日	再见 海腹川背	さよなら 海腹川背	Agatsuma	ACT	4980日元
20日	交朋友游戏 熊友	しんゆうができちゃうゲーム クマトモ	NBGI	ETC	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密（e商店下载）	忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火龙のひみつ	Hamster	ACT	3800日元
25日	跨界计划	Project X Zone	NBGI	S·RPG	39.99美元
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新·世界树迷宫 千年少女	新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元
2013年7月					
4日	海豹宝宝 快乐甜蜜农场	まめゴマ はっぴー！ スイーツファーム	日本Columbia	ETC	5040日元
4日	美食的俘虏 暴饮暴食大作战	トリコ グルメガバトル！	NBGI	ACT	5980日元
11日	冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式	エルミナージュ ゴシック 3D REMIX ～ウルム・ザキールと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
11日	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
11日	妖怪手表（e商店下载）	妖怪ウォッチ	Level-5	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险（e商店下载）	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	Nintendo	RPG	4800日元
18日	纸盒战机W 超改装	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4400日元
18日	纸盒战机W 超改装（e商店下载）	ダンボール战机W 超カスタム	Level-5	RPG	4000日元
25日	逆转裁判5	逆转裁判5	Capcom	AVG	5990日元
25日	野兽传奇 最强激突斗技场	ビーストサーガ 最强激突コロシアム！	日本Columbia	ACT	5040日元
25日	幻想生活 连结	ファンタジーライフ Link！	Level-5	RPG	4980日元
25日	小脸蛋 创造游玩圆润小镇	ほっぺちゃん つくって！ あそんで！ ぷにぷにタウン！！	日本Columbia	ETC	5040日元
2013年8月					
1日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	NBGI	ETC	5480日元

近期焦点



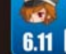
大金刚王国 回归 3D

6.13 ◆Nintendo◆ACT◆4800日元 3DS 期待度 A





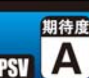
Wii版同名作添加3D功能后的移植作，大金刚将在雨林、沙滩、工场、火山等各式各样、共计80多个关卡中冒险。本作对应联机功能，在通关后还可玩到Wii版所没有的新地图Sky High。新手模式下大金刚拥有更多的生命数，并能利用多种丰富道具，初上手的玩家也能顺利通关。





杰克与达斯特 合集

6.11 ◆SCE◆ACT◆29.99美元 PSV 期待度 A





游戏收录了系列前三代作品，相比PS2版进行了画质强化和画面比例调整。精灵青年杰克与鼬鼠好友达斯特组成好搭档，为探索古代普利加索尔文明和神秘能源的秘密，展开一场动作大冒险。本作拥有出色的操作感和丰富的动作要素，在全世界均拥有不菲人气，目前尚未公布日版发售日。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年5月			
6日	瑞奇与叮当 全面突击（e商店下载）	Ratchet&Clank: Q–force	SCE	ACT	2000日元
11日	杰克与达斯特 合集	Jak and Daxter Collection	SCE	ACT	29.99美元
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテューヌPP	Compileheart	AVG	6279日元
20日	神次元偶像 海王星PP（PS商店下载）	神次元アイドル ネプテューヌPP	Compileheart	AVG	5300日元
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
20日	胜利赛马7 2013（PS商店下载）	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
25日	胧村正	Muramasa Rebirth	Aksys	A·RPG	39.99美元
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传（PS商店下载）	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
27日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6825日元
		2013年7月			
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A·RPG	8190日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生	エクスブレイズ コード：エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	苍翼异闻录 代码：新生（PS商店下载）	エクスブレイズ コード：エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
		2013年8月			
1日	灵偶异界	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
6日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A·RPG	39.99美元
22日	超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S·RPG	6480日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神孕Ⅱ 七星的引导与玛兹鲁的恶梦（e商店下载）	コンセプションⅡ 七星の导きとマズルの悪梦	Spike Chunsoft	RPG	5600日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	4935日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE（e商店下载）	ラグナロク オデッセイ エース	Gungho	ACT	3900日元
		2013年9月			
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	7140日元
		2013年10月			
17日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
17日	救世之吻（e商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
		2013年秋			
未定	蔷薇少女（暂名）	ローゼンメイデン（暂名）	5pb.	AVG	售价未定
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールドクラス サッカー	EA Sports	SPG	售价未定

PlayStation Portable

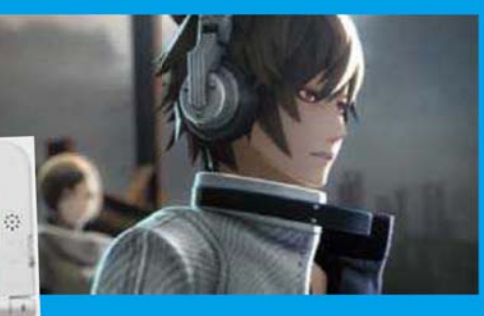
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年6月			
20日	风暴恋人2	STORM LOVER 2nd	D3 Publisher	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物（PS商店下载）	ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
27日	所罗门之戒 地之章	Solomon's Ring ～地の章～	Asgard	AVG	3129日元
27日	捉迷藏 携带版	鬼ごっこ！ Portable	Alchemist	AVG	7140日元
		2013年7月			
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Mirror World～	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
		2013年8月			
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
		2013年9月			
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3990日元
26日	明治东京恋伽	明治东京恋伽	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年10月			
24日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	AVG	6090日元
		2013年夏			
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	スーパーロボット大战Operation Extend（オペレーション エクステンド）	NBGI	S·RPG	6480日元
		2013年秋			
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールドクラス サッカー	EA Sports	SPG	售价未定
		2013年内			
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

- 自由之战
- 龙之王冠
- 灵偶异界
- 讨鬼传
- 仙境传说 奥德赛 ACE
- 捉迷藏 携带版
- 海贼王 无限世界 红
- 再见 海腹川背
- 口袋妖怪 X・Y
- 数码宝贝世界 复原 解码
- 美食的俘虏 暴饮暴食大作战
- 智龙迷城Z
- 野兽传奇 最强激突斗技场
- 新・世界树迷宫 千年少女







新作特搜队

- 讨鬼传（试玩版）
- 僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇
- 家里蹲奋斗记 辛苦了
- 召唤之夜5





喧闹游园

- 《龙珠》定格动画——沙鲁的回归



《掌机王SP》200辑回馈读者大抽奖视频

劲作直击

- 真・女神转生Ⅳ



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《讨鬼传　试玩版》演示视频的后半段中，小编使用的武器是什么？

A.太刀　　B.手甲　　C.弓



capdase psv 硅胶边框套装 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年6月29日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第206辑上公布，敬请关注。



本次活动赞助厂商及网站





北通 BETOP

《掌机王SP》第202辑中奖名单



奖品： PSV包 6名

武汉市	范醒
太原市	韩帅
深圳市	马鸿远
济宁市	陶韬
上海市	王刚
北京市	张兆旭

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

《掌机王SP》第202辑DVD问答—中奖名单

重庆市	陈琪林
成都市	刘嘉玮
海口市	刘锐满

答案：B



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元